Happy-Computer
Markt&Technik

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL

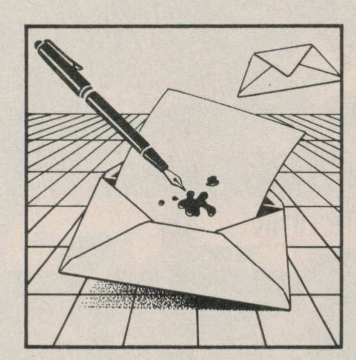
März 3/88

Abgeräumt
Arcade-Action mit Gryzor

Aufgeräumt
350 Spiele-Wertungen im Überblick

Aufgelöst: Tips bei





Leserbriefe

Zweikampf

Das 16-Bit-Duell geht weiter: Für den Amiga gibt es bei weitem nicht so viele Spiele wie für den Atari ST und viele der besseren Amiga-Titel sind zudem Umsetzungen von ST-Programmen, die kaum oder gar nicht verbessert wurden. Obwohl man über den ST in Amiga-Kreisen gerne herzieht (weniger Farben als der Amiga, schlechtere Sound-Fähigkeiten, kein Hardware-Scrolling), haben die Atarianer gut lachen. Da in England der ST zur Zeit wesentlich verbreiteter ist als der Amiga, kommen aus diesem mit Softwarehäusern reich gesegneten Land immer mehr ST-Spiele. Der Amiga wird etwas stiefmütterlicher behandelt, da er in Großbritannien nicht so weit verbreitet ist.

Der Spiele-Vorsprung, den der ST wegen seiner früheren Markteinführung schon immer gegenüber dem Amiga hatte, wird noch ausgebaut. Der Amiga hat die besseren Hardware-Fähigkeiten, doch ohne Software, die diese auch ausnutzt, kann sich kein Anwender so recht an ihnen erfreuen. Während viele Freaks ins Schwärmen geraten, welche tolle Sachen man doch mit dem Amiga anstellen könne, wird auf dem ST in der Praxis schon fleißig getrickst und die Hardware immer besser ausgereizt. Ist der Amiga schon abgehängt? Eure Meinung zu diesem Thema würde mich interessieren (aber bitte keine Schmähschriften wie »Mein Computer ist der beste, weil ich ihn besitze«). Euer

Heinrich Lenhardt

Aufs Eis geführt

Aufgrund Ihres Testberichts in Happy-Computer 8/87, in dem Sie das Spiel »Superstar Ice Hockey« testeten und für gut befunden haben, kaufte ich es mir auf Kassette, da ich kein Diskettenlaufwerk besitze. Es kostete 34,95 Mark, und für diesen Preis, so dachte ich, könnte man ein gutes Spiel erwarten. Zu meiner Enttäuschung stellte ich fest, daß fast alle Spiel-Funktionen fehlten. Ich zitiere aus der Spielanleitung: »Es bestehen leichte Unterschiede zwischen der Kassetten-Version und der Disketten-Version. Es gibt keine Ligaspiele, keine Daten über die Mannschaften und vergangene Saisons der Liga, kein Kaufen und Verkaufen von Spielern, keine Anwerbung und kein Trainingslager...«. Das sind die »leichten« Unterschiede. Mit anderen Worten: alles, was Sie in Ihrem Test geschrieben haben, gilt für die Kassetten-Version nicht.

Nun beschreibe ich Ihnen, was Sie für 34,95 Mark am Spiel haben: zwei vorgegebene Mannschaften. Es gibt keine Chance, andere Mannschaften zu wählen. Sie spielen und danach ist Schluß. Keine Liga, keine anderen Mannschaften, kein Training. Ich bin enttäuscht und verärgert über die Frechheit des Herstellers, ein Spiel für diesen Preis anzubieten. Es gibt bestimmt Wege, das Spiel auf Kassette so umzusetzen, wie auf Diskette.

Das Spiel, das ich gekauft habe, ist preislich nur die Hälfte wert. Die neuen Bewertungen für die Kassetten-Version müßten lauten: Grafik 55 Punkte, Sound & Musik 33 Punkte, Happy-Wertung 25 Punkte.

(Lars Geisler, Trittan)

Als wir Superstar Ice Hockey testeten, war eine Kassetten-Version noch nicht einmal angekündigt, geschweige denn erschienen. Wir konnten also beim besten Willen nichts über deren erhebliche spielerische Mängel schreiben. Das sieht man beim Test daran, daß wir in unserem Kasten, in dem alle Computer-Typen stehen, keinerlei Angaben über eine Kassetten-Version machten. Ich bitte alle Kassettenbesitzer, solche Feinheiten zu beachten, bevor sie ihr teures Geld ausgeben. Steht im Kasten das Wort »Kassette« nicht drin, beziehen sich alle Angaben und Wertungen eines Programms nur auf die Disketten-Version.

Man hätte die Kassetten-Umsetzung absolut originalgetreu machen können. Dann würde man allerdings mehr laden als spielen: Zuerst wird das Taktik-Menü in den Speicher geschaufelt, dann das eigentliche Spiel. Nach jeder Partie wird außerdem der Spielstand gespeichert und dann das Taktik-Menü wieder geladen... und so weiter. Der Programmierer war anscheinend um einen Kompromiß bemüht, damit man nicht ständig auf das Nachladen von Kassette warten muß. (hl)



Haben die vielen gewalttätigen Action-Spiele, mit denen sich ein Tester jeden Tag beschäftigt, Auswirkungen auf sein Verhalten? Hält sich Anatol Locker wirklich für Gryzors großen Bruder? Wo hat Boris Schneider heute seinen Flammenwerfer gelassen? Betrachten Sie dieses Bild in Ruhe und urteilen Sie selbst ...

Verjinxt

Die Grafiken, die Ihr von »Jinxter« zeigt, können doch keine 91 Punkte wert sein! Der ST ist doch wohl zu mehr fähig. Ich finde sie im Vergleich zu »Guild of Thieves« sogar scheußlich. Eins hat mich im Zusammenhang mit diesem Adventure ziemlich gewundert: Ihr habt gar keinen direkten Vergleich zu dem Vorgänger gezogen. Schließlich hat Jinxter »nur« 86 Sterne bekommen; wo sind die Gründe dafür?

(Frank Matzke, Egelsbach)

Bei Jinxter kommen wirklich noch ein paar tolle Grafiken. Wir konnten natürlich nicht alle Bilder im Test zeigen. Zur Gesamtwertung, die ein wenig unter der von Guild of Thieves liegt: Jinxter ist sprachlich und puzzle-mäßig mehr auf dem Profi-Level, ausgefallener und deshalb für viele Spieler nicht so gut geeignet. Außerdem fehlen Sonderkommandos wie »Goto x«, die Guild of Thieves ausgezeichnet haben. (hl)

Money, Money, Money

Würde die Happy-Wertung sinken, wenn der Preis eines Spiels zum Beispiel von 10 Mark auf 100 Mark steigen würde?

(Christian Boyboks, Berlin)

Nein. Unsere Wertungen gehen nicht auf das Preis-/Leistungs-Verhältnis ein. Da wir bei jedem Spiel den Preis mit angeben, könnt Ihr ja selber entscheiden, ob Euch ein besprochenes Programm das Geld wert ist.(hl)

Remis

In Ausgabe 12/87 beklagte der anonyme Briefschreiber »Ace of Aces«, daß in Ihrer Zeitschrift zuviele Amiga-Spiele getestet würden. Ich vermute, daß »Ace« einen CPC besitzt, da er im letzten Satz seines Leserbriefs schreibt, daß zu wenig Spiele für Schneider CPC getestet würden. Nun habe ich mir die Ausgaben 8/87 bis 12/87 der Happy-Computer vorgenommen und herausgefunden, daß in diesen fünf Ausgaben genauso viele Amiga- wie CPC-Spiele getestet wurden.

Aber nun zu etwas anderem. Ich möchte ihnen zur Power Play gratulieren. Sie gefällt mir sehr gut und ich freue mich auf die nächste Ausgabe. Aber ich hoffe doch, daß Sie den Spiele-Sonderteil in der Happy-Computer weiterführen!?

(Daniel Hess, Dorsten)

Danke für das Lob. Den Happy-Spieleteil wird es natürlich auch weiterhin in dieser Form geben. (hl)

STADION AUSVERKAUFT?!

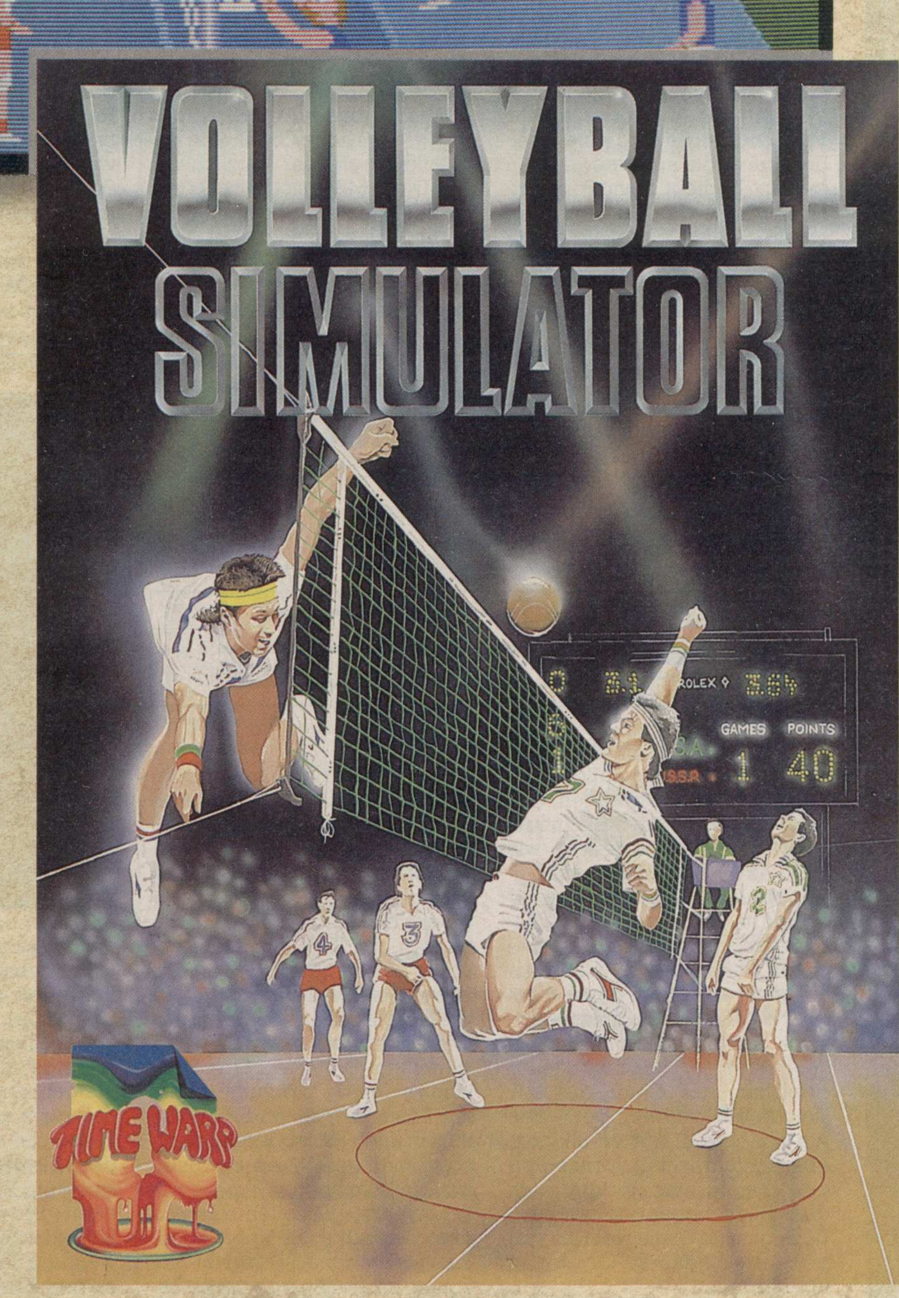
THE VOLLEYBALL SIMULATOR ist die erste sportlich ernstzunehmende Volleyballsimulation mit 12 Spielern!

Beide Mannschaften können von je einem Spieler gesteuert werden. Zusätzlich kann auch gegen den Computer angetreten werden. Alle Regeln und Abläufe des echten Spiels wurden in diesem Programm realisiert.

Doch damit sind die Möglichkeiten des Programms noch nicht erschöpft! Ihnen steht ein umfangreicher Taktikeditor zur Verfügung. So können Sie sich auch noch als Trainer versuchen: Angriffs- und Verteidigungstaktik, sowie die Plazierung können für jeden Spieler definiert werden.

Weiterhin macht der VOLLEYBALL SIMULATOR ganz einfach unheimlich viel Spaß!

Volleyball kann man jetzt auf Schneider CPC, C64, ATARI ST und AMIGA spielen.





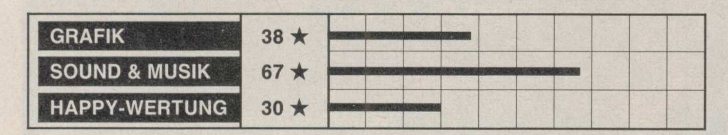


VERTRIEB: RUSHWARE GmbH
MITVERTRIEB: MICROHÄNDLER

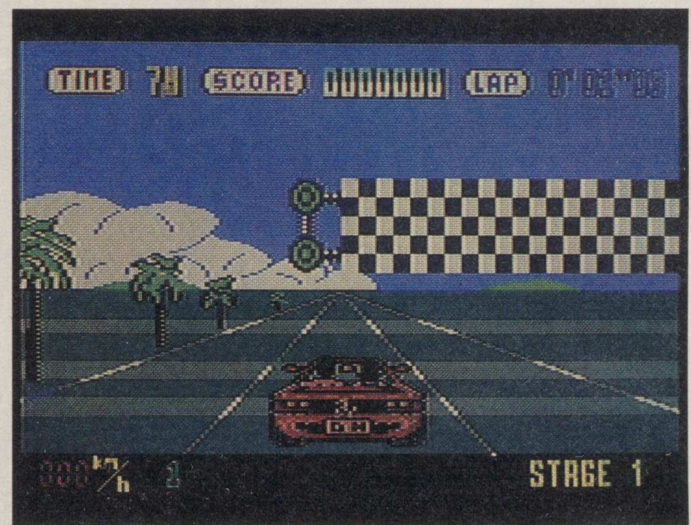
RAINBOW ARTS GmbH
☎ 0 52 41 - 1 68 88 / 2 66 88

Out Run

C 64 (Atari ST, Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette)



Wertung	Punkte
GRAFIK	38 ★
SOUND & MUSIK	67 ★
HAPPY-WERTUNG	30 ★



Kaum eine Automaten-Umsetzung wurde mit so viel Spannung erwartet wie »Out Run«. In den Spielhallen gehört dieses Autorennen schon seit Monaten zu den Super-Hits. An Bord eines Ferrari Testarossa fegt man über Amerikas Highways und versucht innerhalb von Zeitlimits die fünf Abschnitte einer Strecke zu durchfahren.

Das Spielprinzip ist sehr einfach, denn man gibt entweder Gas, bremst oder steuert den Wagen nach links oder rechts. Per Feuerknopf wird eine Mini-Schaltung, die aus zwei Gängen besteht, bedient. Seine Popularität verdankt der Out Run-Automat vor allem einer aufwendigen Hydraulik, mit der der Spieler ordentlich durchgeschüttelt wird. Die Grafik ist außerdem schlichtweg fantastisch. Auf einem Heimcomputer muß man da natürlich Abstriche machen. Eine Hydraulik zum Anschließen gibt es nicht; ein ordinärer Joystick ersetzt den schicken Rennsessel. Grafik in Automaten-Qualität ist aus technischen Gründen auch nicht programmierbar. Doch bei der Musik kommt echtes Spielhallen-Feeling auf, da jedem Out Run eine Audio-Kassette mit gut zehn Minuten Original-Automatenmusik für den Walkman beiliegt.

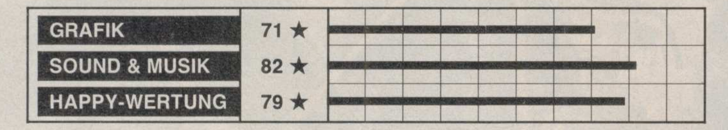
Was bleibt aber vom Spielwitz übrig, wenn tolle Grafik und Hydraulik wegfallen? Herzlich wenig. Die C 64-Version hat mit dem Spielautomaten jedenfalls nicht mehr viel zu tun. Sie ist zwar recht schnell, aber Sprites und Hintergrundgrafik sind von dürftiger Qualität. Um so deutlicher merkt man, daß das Spielprinzip von Out Run recht primitiv ist. Eine der wenigen spielerischen Besonderheiten fällt beim Commodore außerdem unter den Tisch: Es gibt keine Abzweigungen, an denen man die weitere Route wählen darf; vielmehr gibt es fünf Programm-Teile, die jeweils andere Etapen enthalten. Selbst große Fans des Spielautomaten sollten sich vor dieser Umsetzung hüten. Das Beste an ihr ist die Kassette mit der Original-Musik, aber wer gibt dafür schon 40 Mark aus? (hl)

Happy-Empfehlung:
Simples Autorennen für einen Spieler mit fünf zum Teil grafisch unterschiedlichen Strecken. Neben sehr viel Geschicklichkeit spielt Glück eine Rolle.

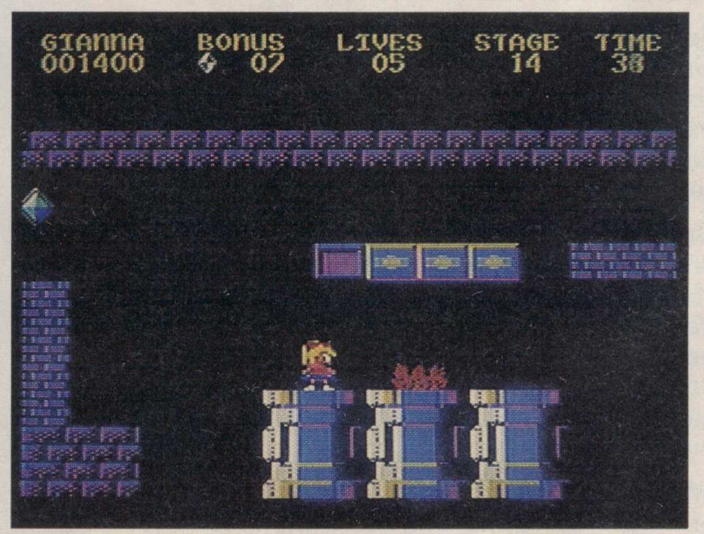
Erste Hilfe:
Immer im 2. Gang fahren außer am Start. Zurückschalten lohnt sich meistens nicht. Die ideale Kurventechnik: etwas Gas weg und durch.

Great Giana Sisters

C 64 (Amiga, Atari ST)
49 bis 69 Mark (Diskette)



Wertung	Punkte
GRAFIK	71 ★
SOUND & MUSIK	82 ★
HAPPY-WERTUNG	79 ★



Weltraum-Ballereien mit Extrawaffen gibt es mittlerweile in rauhen Mengen — wie wäre es also mal mit einem Geschicklichkeits-Spiel mit Extras?

Die Titelheldin von »Great Giana Sisters« ist ein Mädchen, das durch einen recht intensiven Traum in eine bizarre Welt gerät, die aus 32 Abschnitten besteht. Am Ende des letzten Levels steht ein ganz spezieller Edelstein, der Giana aus der Traumwelt befreit. Der Weg dorthin führt an vielen ulkigen, aber gefährlichen Sprites vorbei, die unserer Heldin nach dem Bildschirmleben trachten. Zu Beginn ist Giana wehrlos und muß versuchen, die Gegner zu überspringen.

So unterschiedlich die einzelnen Levels auch aussehen, eins haben sie alle gemeinsam: In ihnen wimmelt es nur so von Blöcken, die teilweise mit Sternen markiert sind. Indem Giana von unten an einen Block springt, zerstört sie ihn. Sternblöcke bescheren ihr einen Diamanten (für 100 Diamanten gibt es ein Leben dazu) oder ein Extra wie mehr Zeit, Schußkraft in verschiedenen Ausführungen und eine merkwürdige Verwandlung: Die brave Giana bekommt eine prächtige Punker-Frisur verpaßt und kann von nun an auch Felsen zerdeppern, auf denen kein Stern zu sehen ist. Hinter manchen dieser unscheinbaren Gesellen sind Extras versteckt. Es gibt ebenfalls verborgene Teleporter-Stationen, mit denen man ganze Levels überspringen kann, und Schatzkammern.

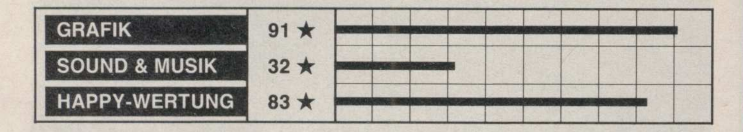
Trotz unübersehbarer Ähnlichkeiten zum Videospiel-Modul »Super Mario Bros.« gehört Great Giana Sisters zu den erfrischendsten C 64-Neuerscheinungen der letzten Zeit. Es ist halt nicht nur ein Geschicklichkeits-Spiel mit netter Grafik, sondern bietet durch die vielen versteckten Extras einen zusätzlichen Spielanreiz. In Sachen Sound ist besonders viel los: Aufwendige Titelmusik mit digitalisierten Effekten und etwas unauffällige, aber gute Musik und Effekte während des Spiels. (hl)

Happy-Empfehlung:
Geschicklichkeits-Test für einen oder zwei Spieler (abwechselnd). Zu Beginn einfach; die ersten fünf, sechs Levels sind kein Problem.

Erste Hilfe:
Es gibt einen Abgrund, der sich als Schatzkammer entpuppt. Unscheinbare Blöcke stecken oft voller Diamanten.

Gryzor

Schneider CPC (C 64, Spektrum)
29 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette)





Jetzt wird's kritisch: Die Durrs sind auf der Erde gelandet. Ihr Plan: Sie wollen den Planeten in eine gigantische Tiefkühltruhe verwandeln (Mensch aus der Dose ist ihr Leibgericht). Wollen Sie das etwa zulassen? Sie schlüpfen in die Rolle von Lance Gryzor, der die Invasoren aufhalten soll.

Gryzor kämpft sich durch die Vorposten der feindlichen Armee und muß sich gegen Geschütze und Truppen durchsetzen. Die Steuerung ist intelligent gelöst: Man kann laufen und dabei in jede beliebige Richtung feuern. Außerdem kann man an bestimmten Stellen nach oben und unten springen und dabei im Flug steuern. Selten war ein Joystick so vielseitig, ohne daß die Steuerung kompliziert würde. Manchmal liegen Extrawaffen in Nischen herum. Man muß sie zuerst aufschießen, um an Schnellschuß, Flammenwerfer & Co. zu kommen.

Überlebt Gryzor den ersten Teil, dringt er in die Festung der Durrs ein. Man steht hier wie bei einer Schießbude an einer Barriere und muß alles treffen, was sich dahinter bewegt. Wenn man das Tunnelsystem überlebt hat, geht's in einem neuen Abschnitt weiter. Insgesamt muß man sich durch drei spielerisch unterschiedliche Levels kämpfen, die nachgeladen werden, aber dafür umfangreich sind.

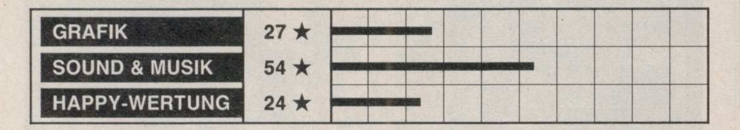
»Gryzor« ist eine Spielautomaten-Umsetzung, die vom gleichen Team stammt, das bereits für die fantastische CPC-Version von »Renegade« sorgte. Vor allem die sehr bunte Grafik ist bei Gryzor hervorragend gelungen. Jede Menge Software-Sprites tummeln sich flott animiert auf dem Bildschirm. In der Schneider-Version wird nicht gescrollt; wenn man sein Sprite über den Bildschirmrand lenkt, blendet der Computer ins nächste Bild um. Das ist aber gut gelöst, so daß es den Spielfluß nicht behindert. Gryzor ist ein rundum gutes Ballerspiel mit viel Spielwitz, das man nicht mehr so schnell aus der Hand legt. (al)

Happy-Empfehlung:
Schwere, aber gut spielbare und sehr motivierende Automatenumsetzung mit Extrawaffen. Brillante Grafik und gute Steuerung.

Erste Hilfe:
Im Tunnel wird Lance durch Bücken unverwundbar. Wenn Lance in einem Bild alle Gegner abgeräumt hat und weiterballert, erzielt man einen saftigen Score.

Winter Olympiad 88

C 64 (Amiga, Atari XL/XE/ST, MS-DOS, Schneider CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 bis 59 Mark (Diskette)





Der Schnee für die olympischen Winterspiele in Calgary ist schon auf Hochglanz poliert und die Jagd auf Medaillen wird bald eröffnet. Die Computerspiel-Branche kann da nicht tatenlos zusehen. Vor allem deshalb nicht, weil vor zwei Jahren mit »Winter Games« eine Olympia-Simulation weltweit zum Superhit avancierte. Das neue Sportspiel »Winter Olympiad 88« hat aber trotz frappierender spielerischer Ähnlichkeiten rein gar nichts mit den Winter Games zu tun; das Programm stammt gar von einer anderen Softwarefirma.

Bis zu sechs Spieler dürfen der Reihe nach antreten; es gibt keine Disziplin, bei der man gleichzeitig an den Start darf. Zu Beginn hat man beim Skispringen drei Versuche, um einen möglichst weiten, stilistisch gelungenen Sprung hinzukriegen. Beim anschließenden Abfahrtslauf sieht man die Piste aus der Sicht des Fahrers. Bäume und Baumstämme (letztere kann man überspringen) sorgen bei Berührung für einen Sturz. Beim Biathlon ist die Ähnlichkeit zu Winter Games derart stark, daß mir allein deshalb schon die Lust am Spielen vergangen ist.

Beim Slalom steuert man seine Spielfigur bei höchst langweiliger Grafik zwischen den Torstangen durch. Das abschließende Bobrennen verblüfft wieder durch enorme Ähnlichkeit zu Winter Games. In drei Versuchen müssen Sie Ihren Bob möglichst schnell durch den Eiskanal lenken.

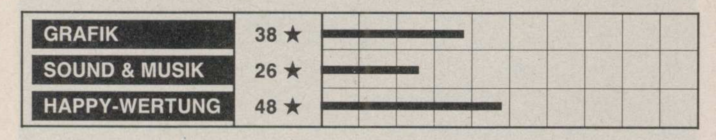
Jede Disziplin wird einzeln nachgeladen, doch die Grafik ist bei der getesteten C 64-Version trotzdem über weite Strecken jämmerlich. Winter Games sieht drei Klassen besser aus. Winter Olympiad 88 ist nicht nur erschreckend unoriginell, sondern schlicht und einfach sturzlangweilig. Dank technischer und spielerischer Dürftigkeit ein Fall für die Katastrophen-Kiste. (hl)

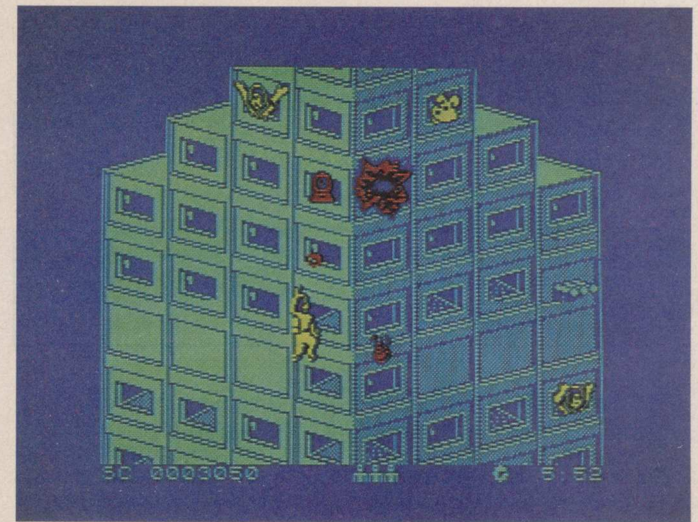
Happy-Empfehlung:
Winter-Olympiade mit fünf Disziplinen. Ein bis sechs Spieler können nacheinander mitmachen. Niedriger Schwierigkeitsgrad. Die Bestleistungen werden bei der C 64-Version leider nicht gespeichert.

Erste Hilfe:
Den Computer ausschalten, Winter Games herauskramen, laden und spielen.

Firetrap

Schneider CPC (C 64, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)





Hat wieder einer im Bett geraucht? Oder heizte ein Hardware-Bastler seinen Lötkolben zu sehr auf? Tatsache ist, daß ein ausgewachsenes Hochhaus jetzt in Flammen steht. An allen Ecken und Enden lodert das Feuer und durch den Brand fallen immer wieder Möbel aus den Fenstern. Bei der Feuerwehr hat anscheinend jemand den etatmäßigen Schlauch verbummelt, denn man greift zu einer neuen Löschmethode: Ein Freiwilliger (richtig, es ist der Spieler!) schlüpft in einen Schutzanzug, kraxelt den Wolkenkratzer hoch, um Menschenleben zu retten und das Feuer mit einer Art Wasserspritzpistole zu löschen.

Unser Held vom Dienst muß aufpassen, daß er nicht an eine Stelle klettert, an der ein Feuer brennt. Fällt ihm ein Gegenstand auf den Kopf, verliert er ebenfalls das Gleichgewicht. Ein Leben wird abgezogen und man muß einige Stockwerke tiefer wieder anfangen. Menschen (und auch Hunde — der Programmierer ist wohl Tierfreund) rettet man durch einfaches Berühren. Herunterpurzelnde Gegenstände können durch einen Druck auf den Feuerknopf unschädlich gemacht werden; die dadurch ausgelöste Wassersalve eignet sich also nicht nur zur Flammenbekämpfung. Hat man ein Feuerchen gelöscht, kann an seiner Stelle ein Extra zurückbleiben: vorübergehende Unverwundbarkeit, ein verbesserter Schuß (Wasserpower auch nach links und rechts) oder man wird ein paar Etagen nach oben getragen.

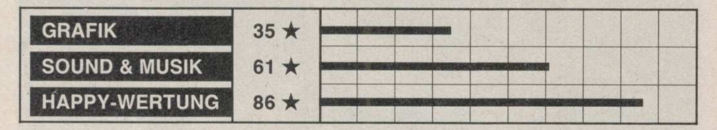
Firetrap ist die Umsetzung eines Spielautomaten und hat ein einfaches, aber flottes und packendes Spielprinzip. Die Umsetzungen für C 64 und CPC sind leider in technischer Hinsicht jämmerlich, was viel vom Spielspaß kaputtmacht. Auf dem Schneider sieht die Grafik besonders dürftig aus, doch dafür ist der Spielfluß noch einigermaßen flott. Die Commodore-Version ist eine rechte Pleite und mitunter einfach unfair. (hl)

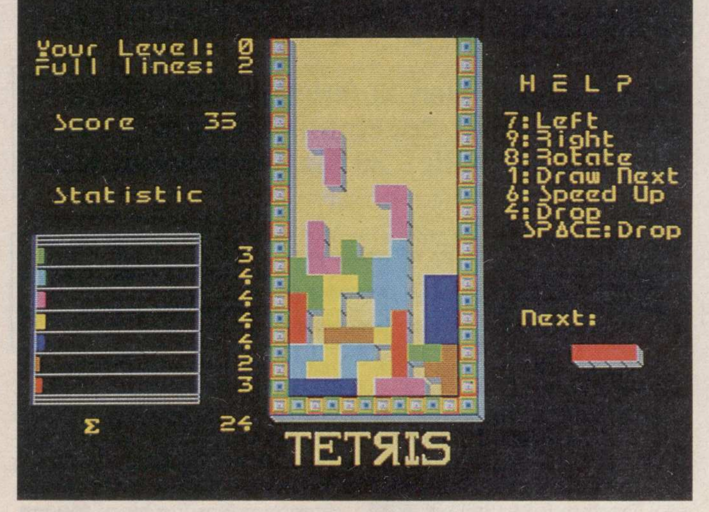
Happy-Empfehlung:
Automaten-Umsetzung für einen Spieler. Die CPC-Umsetzung ist mittelschwer, die C 64-Version frustrierend.

Erste Hilfe:
Ständig nach oben schießen, da die Gegenstände auf höheren Levels sehr schnell angerauscht kommen. Manchmal hilft nur Ausweichen; lassen Sie sich also nicht an den Rand drängen.

Tetris

Amiga (Atari ST, C 64, MS-DOS, Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette)





Keine Automaten-Umsetzung, keine 30seitige Hintergrundstory, keine Extrawaffen: »Tetris« fällt etwas aus dem Rahmen. Es ist ein Spiel mit einer sehr einfachen Idee, das auch nicht durch grafische Feinheiten besticht. Es kann sich mit Sucht-Programmen wie »Shanghai« und »Boulder Dash« messen.

Das Spielfeld ist zu Beginn völlig leer. Dann fällt eine geometrische Figur nach der anderen vom oberen Bildrand herunter, es ist aber immer nur eine gleichzeitig unterwegs. Während die Figur nach unten schwebt, kann man sie nach rechts und links steuern und sogar um die eigene Achse drehen, bis sie schließlich am Boden des Spielfelds landet. Im Laufe der Zeit bildet sich so ein regelrechter Stapel von Figuren. Wenn er den oberen Bildrand erreicht, ist das Spiel beendet.

Wenn die Figuren eine horizontale Linie bilden (also das Spielfeld von links nach rechts ausfüllen), verschwindet diese Linie. Dadurch bekommt man nicht nur Punkte gutgeschrieben, sondern hat auch wieder mehr Luft, da das Spielfeld ein wenig schrumpft.

Wenn Ihnen das Spielprinzip ein wenig dünn vorkommt, dann urteilen Sie etwas voreilig. So einfach das Spiel auch sein mag, es macht schlichtweg einen Heidenspaß. Keine Runde ist wie die andere, da die Figuren per Zufall ausgewählt werden. Es gibt zehn Tempo-Stufen; bei der MS-DOS-Version kann man sogar die Anfangshöhe des Spiels bestimmen. Die Grafik des Spielfelds ist schlicht; dafür gibt es sehenswerte Titelbilder. Beim C 64 läuft während des Spiels ein tolles Musikstück mit Digi-Effekten; die Amiga-Version speichert wie die MS-DOS-Umsetzung die High Scores auf Diskette.

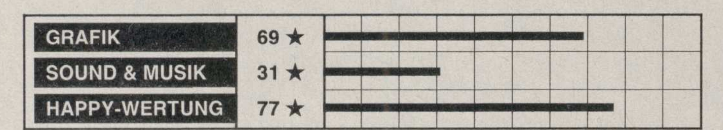
Tetris ist in jedem Fall eine Bereicherung jeder Spiele-Sammlung. Wenn's mal ein spannendes Denk- und Reaktionsspiel sein darf, sollte man sich das Programm unbedingt auf den Einkaufszettel schreiben. (hl)

Happy-Empfehlung:
Ebenso einfaches wie süchtig machendes Spiel, bei dem Schnelldenker auf ihre Kosten kommen. Schwierigkeit einstellbar.

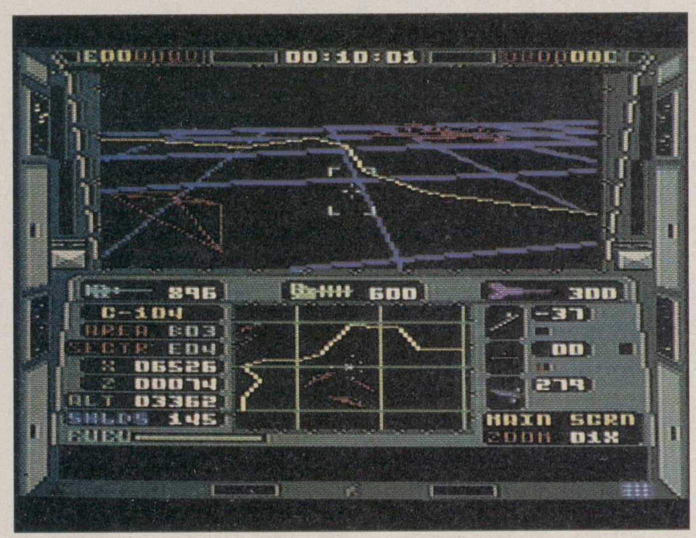
Erste Hilfe:
Versuchen Sie, »glatte« Stapel ohne Löcher zu bilden; also zum Beispiel Quadrate aufeinander türmen (solange der Platz noch reicht). Hier hilft nur üben.

Echelon

C 64 (Amiga, Atari ST)
etwa 90 Mark (Diskette)



GRAFIK	69 ★	
SOUND & MUSIK	31 ★	
HAPPY-WERTUNG	77 ★	



Hinter Pluto gibt es in unserem Sonnensystem noch einen zehnten Planeten namens Isis. Und mehr noch: als eine unbemannte Raumsonde auf diesem Planeten landet, stellt man fest, daß er einst von hochintelligenten Lebewesen bewohnt war. Schon bald gibt es neue, von Menschen bewohnte Kolonien auf Isis, dann Unruhen, ein großes Gefängnis, einen waschechten Bürgerkrieg. Schließlich haben sich Raumpiraten auf dem nun verlassenen Planeten breitgemacht. Ihre Aufgabe: Finden Sie das Hauptquartier der Piraten.

Sie starten mit einem neuen Experimental-Jet von der Raumstation »Echelon« und suchen auf der Oberfläche von Isis nach Hinweisen auf den Standort des Piraten-Quartiers. Außerdem müssen Sie sich oft gegen Angriffe von Piraten-Raumschiffen wehren, fliegerisches Geschick beweisen und nicht zuletzt viele logische Puzzles lösen und Codes knacken. Diese Aufgabe bewältigen Sie teils aus Ihrem Flugzeug, teils mit Hilfe eines Roboters, den Sie über die Planeten-Oberfläche fernlenken können.

Echelon ist also eine Mischung aus nicht sehr realitätsnaher Flugsimulation, Action-Spiel und Adventure und erinnert damit an den Klassiker »Mercenary«. Allerdings ist Echelon wesentlich umfangreicher. So soll es hier über 200 Gegenstände geben.

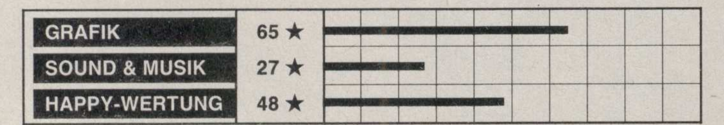
Ein besonderer Gag an Echelon: Das Programm wird mit einem speziellen Mikrofon ausgeliefert, das über einen Kopfhörer-ähnlichen Bügel auf den Kopf gesetzt wird. Spricht man laut in das Mikrofon, wird ein Schuß ausgelöst. Der Feuerknopf am Joystick bleibt dadurch für die Steuerung des Jets frei. Was man erst als reinen Gag abtut, erwies sich in unserem Test als ein hervorragendes Hilfsmittel, das den Spielspaß enorm steigert. Allerdings war bei unserem Test-Exemplar der Bügel viel zu klein für einen Erwachsenen. Außerdem liegt dem Spiel ein englisches Handbuch, eine Tastaturschablone und eine Karte bei. Auf die Amiga- und ST-Versionen wird man noch warten müssen. (bs)

Happy-Empfehlung:
Flugsimulation mit vielen Adventure-Elementen. Komplex, aber nicht zu schwer zu spielen.

Erste Hilfe:
Wem der Kopfhörer zu klein ist: Der Feuerknopf in Joystick-Port 2 funktioniert ebenfalls. Wer das Rätsel um die Piraten-Basis lösen will, sollte die Formulare im Handbuch gut nutzen.

Tanglewood

Atari ST (Amiga)
69 Mark (Diskette)



GRAFIK	65 ★	
SOUND & MUSIK	27 ★	
HAPPY-WERTUNG	48 ★	



Der Planet T'ngl-y-wd (genannt »Tanglewood«) war bis vor kurzem ein völlig vergessener Außenposten im All. Auch Sie würden den Planeten nicht kennen, wenn nicht Ihr steinreicher Onkel auf dem Planeten Erze fördern würde. Onkel Arthur hat große Probleme, seit er in einer Bar zuviel von den wertvollen Hundssteinen erzählt hat, die man auf Tanglewood finden kann.

Irgend jemand hat ihm daraufhin sein Besitz- und Schürf-Zertifikat gemopst und skrupellose Geschäftsleute wollen ihm den Planeten streitig machen: Er hat nur noch zehn Tage bis zur Gerichtsverhandlung. Als sein einziger Neffe greifen Sie in das Spielgeschehen ein, weil Sie schließlich der Erbe sind.

Sie steuern mit Ihrem Computer fünf Fahrzeuge über die Oberfläche und in die Minen von Tanglewood. Jedes Fahrzeug hat so seine Besonderheiten: Eines kann tauchen, das andere ist tauglich für die Minen, ein drittes ist gegen Angriffe besonders gut gepanzert. Die Mobils können nur auf vorgezeichneten Wegen fahren. Gemeinerweise sieht man nur die Wege, die im Bordcomputer als Daten vorhanden sind. Es kann aber sein, daß die Landschaft völlig anders aussieht.

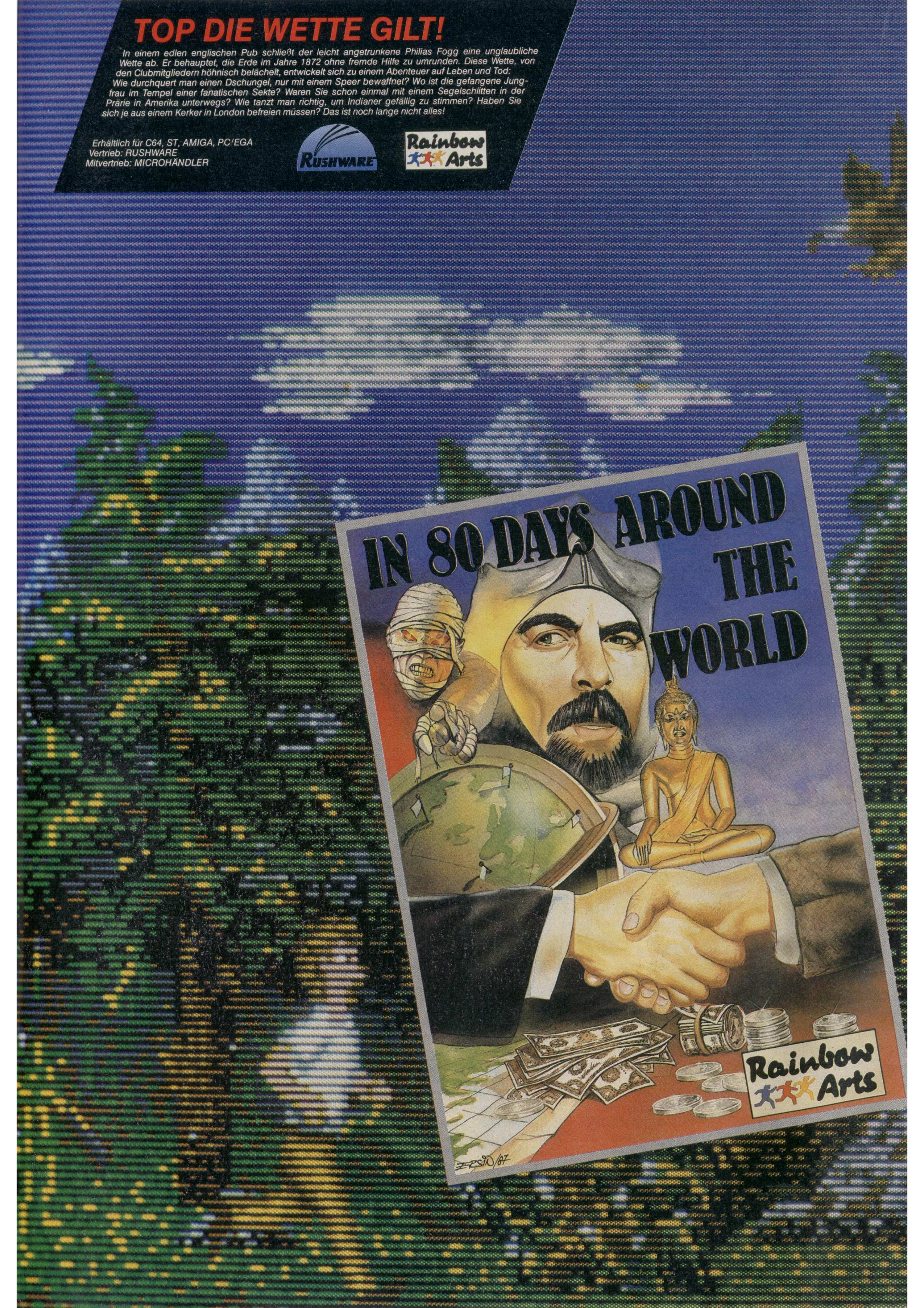
Um das Spiel zu lösen, müssen Sie mit den Ureinwohnern Kontakt aufnehmen. Das bereitet allerdings Schwierigkeiten, da die Tanglewoodianer großen Wert auf Etikette und Rituale legen. Wenn man einen Einwohner anspricht, braucht man die richtige Floskel zur richtigen Zeit.

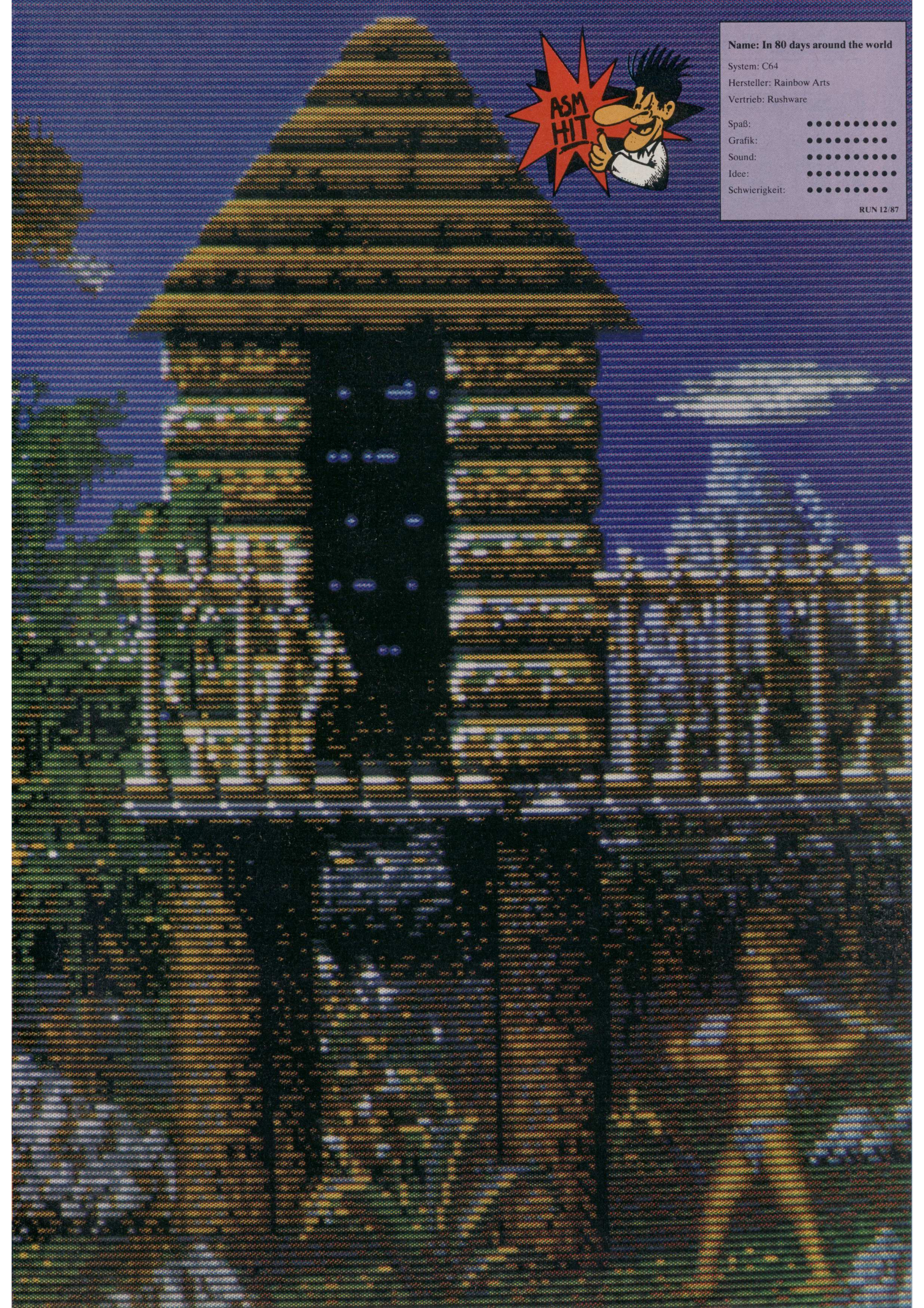
Tanglewood ist nur etwas für Leute, die viel Zeit haben und gerne Karten zeichnen. Das Territorium ist so groß, daß man sich schnell verirrt und die Lust am Spiel verliert. In Tanglewood wird übrigens kein einziges Wort eingetippt, das Spiel ist komplett mausgesteuert und ins Deutsche übersetzt. Allerdings ist die Maus-Steuerung sehr schlecht, so daß man durchaus einen Wutanfall bekommen kann.

Tanglewood läuft auf dem Atari ST nur, wenn man einen Farbmonitor oder Fernsehapparat angeschlossen hat. (al)

Happy-Empfehlung:
Komplexes Action-Adventure mit deutschen Texten. Ungenaue Maus-Steuerung. Nur für Leute mit Geduld.

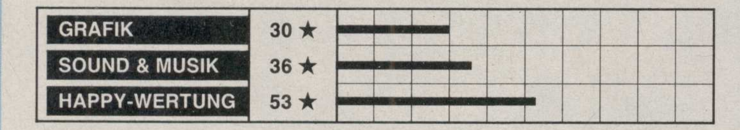
Erste Hilfe:
Unbedingt Karten zeichnen und alles genau untersuchen. Telefonanrufe sollte man beantworten. Das wichtigste Fahrzeug ist Mobil 5, mit dem man sowohl tauchen als auch reparieren kann.


TOP DIE WETTE GILT!
In einem edlen englischen Pub schließt der leicht angetrunkene Philias Fogg eine unglaubliche Wette ab. Er behauptet, die Erde im Jahre 1872 ohne fremde Hilfe zu umrunden. Diese Wette, von den Clubmitgliedern höhnisch belächelt, entwickelt sich zu einem Abenteuer auf Leben und Tod: Wie durchquert man einen Dschungel, nur mit einem Speer bewaffnet? Wo ist die gefangene Jungfrau im Tempel einer fanatischen Sekte? Waren Sie schon einmal mit einem Segelschlitten in der Prärie in Amerika unterwegs? Wie tanzt man richtig, um Indianer gefällig zu stimmen? Haben Sie sich je aus einem Kerker in London befreien müssen? Das ist noch lange nicht alles!
Erhältlich für C64, ST, AMIGA, PC/EGA
Vertrieb: RUSHWARE
Mitvertrieb: MICROHÄNDLER
RUSHWARE
Rainbow Arts
IN 80 DAYS AROUND THE WORLD
Rainbow Arts


ASM HIT
Name: In 80 days around the world
System: C64
Hersteller: Rainbow Arts
Vertrieb: Rushware
Spaß: ●●●●●●●●●●
Grafik: ●●●●●●●●●
Sound: ●●●●●●●●●●
Idee: ●●●●●●●●●●
Schwierigkeit: ●●●●●●●●●
RUN 12/87

Rygar

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)



GRAFIK	30 ★
SOUND & MUSIK	36 ★
HAPPY-WERTUNG	53 ★



In der Spielhalle gehört »Rygar« zu den großen Attraktionen, denn der Automat klotzt nur so mit wunderschöner Grafik. Was passiert also, wenn man bei einer Umsetzung das gesamte Spiel in den Speicher des C 64 quetschen muß? Richtig, die Grafik hat mit dem Automaten-Vorbild nicht mehr viel zu tun und da das Spielprinzip nicht gerade das intelligenteste ist, kann die Umsetzung keinen so recht vom Hocker reißen.

Die Grafik der C 64-Version von Rygar ist ausgesprochen dürftig. Automaten-Qualität durfte man von vornherein nicht erwarten, aber derart mickrige Sprites mußten doch wirklich nicht sein. Der Spielhallen-Rygar würde Minderwertigkeitskomplexe bekommen, wenn er sein Commodore-Sprite sehen würde. Man sollte das Programm aber nicht unbesehen dem Diskettenraspler übergeben, sondern erst mal ein paar Runden spielen. Rygar bietet nämlich pausenlose Action, die einen gewissen Unterhaltungswert hat.

Wer auf spannende Hintergrund-Storys steht, möge jetzt seine Ansprüche gewaltig herunterschrauben. Rygar ist nämlich einfach ein schicker Sagenheld, der sich durch zahlreiche Levels kämpfen muß. Rygar arbeitet sich von links nach rechts vor, kann springen, sich ducken und mit seinem Kreissägen-Blatt die Angreifer abwehren. Auf dem Weg können Extras eingesammelt werden (zum Beispiel eine Smart Bomb).

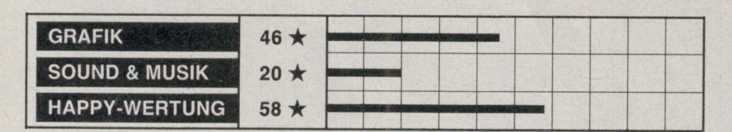
Spielerisch erinnert Rygar ein wenig an »Thundercats«: Aus allen Himmelsrichtungen kommen dauernd Gegner angeschwirrt. Ein guter Joystick, äußerste Konzentration und Geschick sind dringend zu empfehlen. Sofern man aber kein Fan von unkomplizierten Action-Spielen ist, sollte man auf den Kauf von Rygar verzichten. Spielerisch wird bei diesem barbarischen Metzel-Solo einfach zu wenig geboten. Als Billigspiel würde Rygar eine wesentlich bessere Figur abgeben. (hl)

Happy-Empfehlung:
Gradlinige und schwere Action-Kost mit wenig originellen Extras. Nur für einen Spieler.

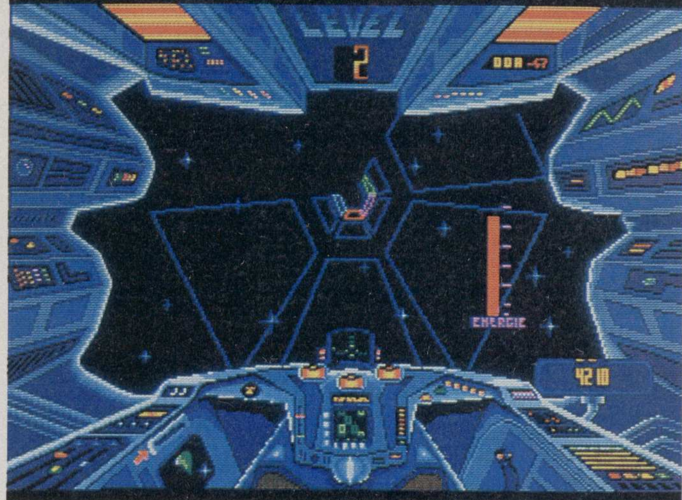
Erste Hilfe:
Die Anleitung verschweigt leider, daß man auch auf die Gegner springen und sie dadurch ein paar Sekunden lang betäuben kann. Das klappt aber nur, wenn man direkt auf ihnen landet.

Phoenix

Atari ST
59 Mark (Diskette)



GRAFIK	46 ★
SOUND & MUSIK	20 ★
HAPPY-WERTUNG	58 ★



Das ist typisch Bürokratie: Vor zehn Jahren hat man ein paar unrentable Hyperraum-Straßen geschlossen und jetzt will man sie auf einmal wieder benutzen. Das Problem: Beim Schließen der Straßen war man sehr gründlich und hat sie vermint und mit zahlreichen Hindernissen versehen.

Ein wagemutiger Pilot soll mit dem neuen Experimental-Raumschiff »Phoenix« die insgesamt 15 Straßen räumen und mit der Laserkanone die Weltraum-Minen vernichten. Dabei ist höchste Vorsicht geboten, denn wenn der Phoenix von der Bahn abkommt, fällt er aus dem Hyperraum und verliert dabei sämtliche Schutzschilde. Passiert das dreimal, kann sich der Phoenix nicht mehr regenerieren und der Pilot hat den Hyperraum ein letztes Mal gesehen.

Der Bordcomputer der Phoenix stellt die Hyperraum-Straßen als dreidimensionale Vektorgrafik dar. Die einzelnen Streckenabschnitte sind durch Quadrate unterschiedlicher Farbe markiert. Dunkelblaue Quadrate sind normale Straßen, alle anderen Farben haben positive oder negative Bedeutung. Gesteuert wird nur nach links oder rechts mit Joystick oder Tastatur, die Geschwindigkeit ist stets konstant.

Spielerisch ist Phoenix weniger ein Geschicklichkeits-, als ein Lernspiel. Am wichtigsten ist es, die 15 Strecken auswendig zu lernen, sonst hat man überhaupt keine Chance, bei Phoenix weit zu kommen. Die Vektor-Grafik ist auch nicht die allerschnellste, obwohl sich Phoenix recht flüssig spielt. Von Titelmusik keine Spur (obwohl ein Musik-Programmierer angegeben wurde) und die Effekte sind unterdurchschnittlich. Seltsam auch die High-Score-Liste: Sie wird auf die Diskette geschrieben, aber nicht wieder geladen.

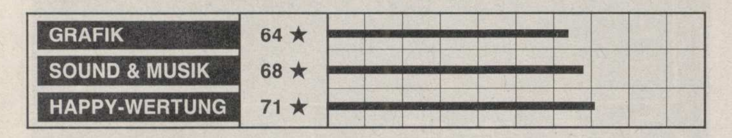
Insgesamt ist Phoenix ein unterhaltsames Spiel, das allerdings bald langweilig wird. Der Reiz des Strecken-Lernens ist schnell vorbei, besonders weil ab der dritten Strecke der kleinste Fehler tödlich ist. (bs)

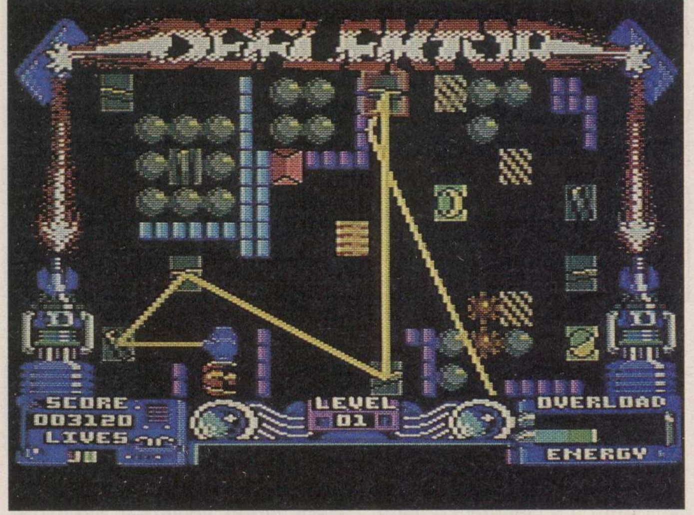
Happy-Empfehlung:
Unkompliziertes Geschicklichkeits-Spiel mit wenig Action und viel Gedächtnistraining.

Erste Hilfe:
Benutzen Sie den eingebauten Flug-Recorder, um sich ihren letzten Flug noch einmal anzusehen. So finden Sie am schnellsten den korrekten Weg durch den Hyperraum.

Deflektor

C 64 (Atari ST, Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette)





Vor zehn Jahren war es noch der Traum jedes Jugendlichen, eine elektrische Eisenbahn zu haben. Doch heutzutage, wo Hunderttausende von Teens schon einen Heimcomputer besitzen, kommt man mit solchem Spielzeug nicht mehr weit. Wer seinen Kindern eine kleine Freude machen will, schenkt einfach einen Laser!

Wem der heimische Laser aber doch ein wenig zu gefährlich ist, der kann mit »Deflektor« ein paar optische Experimente auf dem Monitor betreiben. Deflektor ist ein Puzzle-Spiel mit 60 unterschiedlichen Levels. In jedem Level soll ein Laser-Strahl von einem Sender zu einem Empfänger gelangen. Der Spieler kann eine Reihe von Spiegeln manipulieren, um den Strahl ins Ziel zu lenken. Diese Aufgabe läßt sich aber erst lösen, wenn man alle grauen Luftballons mit dem Laser zerschossen hat.

Neben den Luftballons und den Spiegeln gibt es noch eine Reihe weiterer Hindernisse. Wände können den Laser-Strahl reflektieren oder absorbieren. Polarisatoren lassen den Strahl nur in bestimmten Winkeln durch. Prismen lenken den Strahl zufällig ab. Glasfasern (von denen auf dem Bildschirm immer nur die beiden Enden zu sehen sind) leiten den Strahl unterirdisch um. Und zu guter Letzt gibt es Minen. Fällt das Laser-Licht zu lange auf eine Mine, wird diese erhitzt, explodiert und eines Ihrer Leben ist futsch.

Gefährlich ist auch das Überlasten des Lasers, das auftritt, wenn der Strahl zu oft reflektiert und somit zu lang wird, oder in sich selbst und damit in den Laser gespiegelt wird. Nach einigen Sekunden Überlastung ist wieder eines der Leben weg.

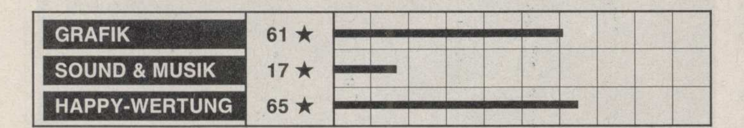
Eine fetzige Titelmusik und sparsame, aber zum Spiel passende Sound-Effekte gesellen sich zu einer bunten und übersichtlichen Grafik. Leider kann man einzelne Level nicht anwählen, sondern muß immer bei Bild 1 beginnen. Für routinierte Spieler wird der Anfang schnell langweilig, obwohl spätere Level wieder Spaß machen. (bs)

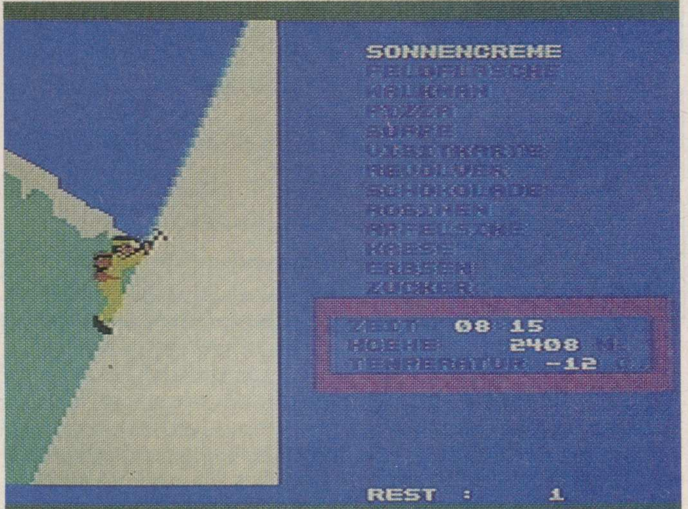
Happy-Empfehlung
Ideenreiches Denk- und Geschicklichkeitsspiel für Leute mit guten Nerven.

Erste Hilfe
Am Anfang macht man oft den Fehler, nur die Spiegel zu drehen, auf denen sich der Strahl schon befindet. Es ist aber sehr sinnvoll, den Spiegel schon in Position zu bringen, bevor man den Strahl darauf richtet.

Chamonix Challenge

C 64 (Atari ST, MS-DOS, Schneider CPC)
49 bis 69 Mark (Diskette)





Würden Sie gerne mal auf einen Berg klettern, haben aber Angst vor gebrochenen Beinen oder bissigen Murmeltieren? Mit »Chamonix Challenge« gibt es die erste Kraxel-Simulation für Heimcomputer.

Bevor Sie dem Ruf des Berges folgen und eine von sechs verschiedenen Routen in Angriff nehmen, sollten Sie sorgfältig Ihren Rucksack packen. Was man so alles mitnehmen kann, ist phänomenal: Seile, Karabiner-Haken und Bergstiefel gibt es genauso wie einen Walkman, einen Revolver oder Visitenkarten (wer weiß, wen man am Gipfel trifft?). Insgesamt gibt es über 80 verschiedene Dinge, die man mitnehmen kann. Hier gilt es, einen idealen Kompromiß zwischen Nützlichkeit und Gewicht der Ausrüstung zu finden.

Bei der eigentlichen Berg-Besteigung gibt es drei verschiedene Geschicklichkeits-Spiele. Flache Passagen des Berges kann man im Spaziergang durchqueren, sollte aber auf Gletscherspalten und andere Abgründe aufpassen. Einfache, schneebedeckte Hänge lassen sich mit den Pickeln ersteigen. Gefährlich wird es am senkrechten Fels, der mit Händen und Füßen erklettert werden muß. Wenn man hier nicht den richtigen Griff hat, landet man wenige Sekunden später leicht zerschmettert einige tausend Meter tiefer.

Leider schöpft Chamonix Challenge nicht das Potential aus, das in dem Thema steckt. Die zwei ersten der drei Geschicklichkeits-Sequenzen werden schnell langweilig, da man immer die gleichen Joystick-Bewegungen machen muß. Die dritte Sequenz ist hingegen gut ausgedacht und herausfordernd schwer.

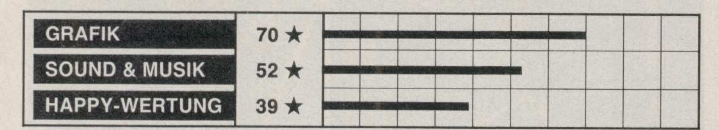
Das Spiel und die Anleitung liegen komplett in deutscher Sprache vor. Die Grafik nutzt den C 64 nicht besonders aus, ist aber stets sehr übersichtlich. Der Sound beschränkt sich auf wenige, nicht so tolle Effekte. (bs)

Happy-Empfehlung:
Komplett eingedeutschte Bergsteiger-Simulation mit viel Strategie und drei verschiedenen Geschicklichkeits-Abschnitten.

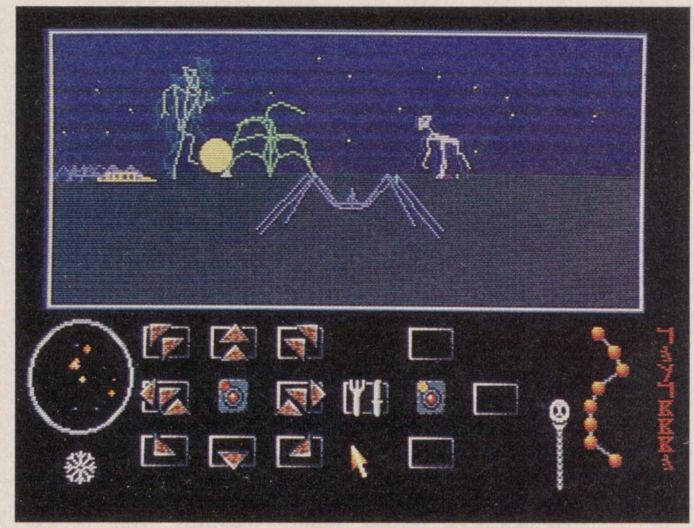
Erste Hilfe:
Das Allerwichtigste ist der richtig gepackte Rucksack. Wenn man bestimmte Dinge nicht mitnimmt, braucht man sich gar nicht erst auf den Weg zu machen.

Eco

Atari ST (Amiga)
59 Mark (Diskette)



GRAFIK	70 ★	
SOUND & MUSIK	52 ★	
HAPPY-WERTUNG	39 ★	



Wie entstand das intelligente Leben auf der Erde? Wissenschaftlich akzeptiert ist die Antwort »Evolution«. Aus kleinen, niederen Lebewesen entstand durch Mutation und natürliche Auslese der Mensch.

Das englische Programmier-Team »Denton Designs«, schon immer bekannt für extravagante Spiele, hat sich dieses Thema für sein neuestes Spiel »Eco« ausgesucht. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Insekts, das sich über mehrere Generationen hinweg zu einem höheren Wesen entwickeln soll.

Wenn Ihr Lebewesen auf die Welt kommt, hat es drei Aufgaben: Nahrung suchen, erwachsen werden und einen Partner finden, um Nachkommen zu zeugen. An dieser Stelle wird das Spiel sehr ungewöhnlich: Sie können die Gene Ihrer Nachkommen verändern und so versuchen, ein höheres Lebewesen zu erschaffen. Wenn Sie die neue Gen-Kombination festgelegt haben, schlüpfen Sie in die Haut Ihrer neuen Kreation. Wenn Ihr Wesen stirbt, ohne einen Nachkommen zu haben, ist das Spiel zu Ende.

Es lauern viele Gefahren auf den Welten: Naturgewalten können die Lebensdauer verkürzen. Sie können allerdings auch von einem Raubtier gefressen werden. Wer bei der Gen-Manipulation Pech hat, endet als Pflanze. Am betrüblichsten ist jedoch, wenn man aus Versehen einfach von einem größeren Wesen zertrampelt wird.

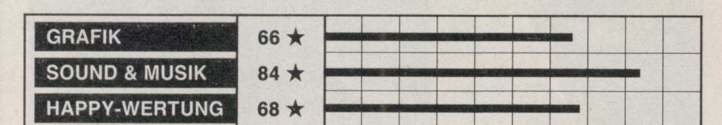
So originell das Konzept von Eco auch ist, so langweilig wird das Spiel nach kurzer Zeit. Wenn man mit der Maus den entsprechenden Befehl gibt, sucht die Kreatur automatisch nach Nahrung oder Partner, die Möglichkeiten des Gen-Designers sind auch schnell erschöpft. Obwohl sogar das bloße Zugucken Spaß macht, wird Eco doch sehr schnell langweilig. Auch die tolle Animation der einzelnen Lebewesen kann nicht auf Dauer fesseln. Schade, denn hier wurde ein ungewöhnliches Konzept durch ein zu einfaches Spielprinzip verschenkt. (bs)

Happy-Empfehlung:
Sehr einfache Evolutions-Simulation, kurzzeitig interessant, auch ein schönes Grafik-Demo.

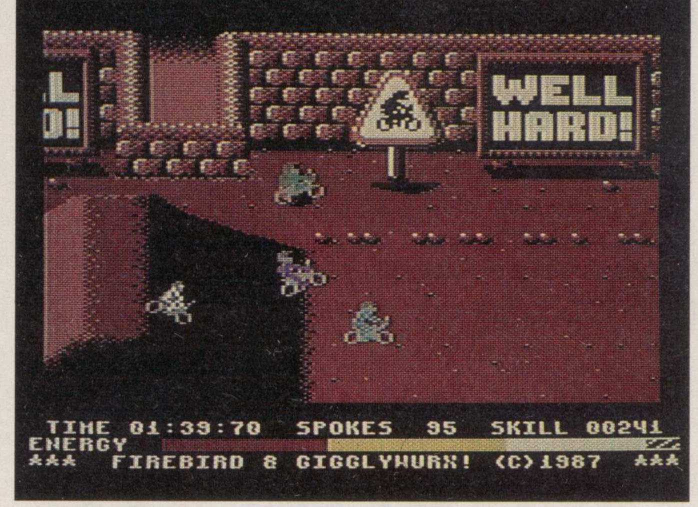
Erste Hilfe:
Das Wesen automatisch nach Nahrung oder Partner suchen lassen, nur wenn ein gefährlicher Gegner kommt, Steuerung selbst in die Hand nehmen. Aufpassen, daß man nicht als Bobo endet!

BMX Kidz

C 64
15 Mark (Kassette)



GRAFIK	66 ★	
SOUND & MUSIK	84 ★	
HAPPY-WERTUNG	68 ★	



Fußgänger verlassen in Panik die Straßen, friedliche Bürger verkriechen sich in ihren Häusern. Was ist geschehen? Anarchie? Terror? Chaos? Fast, denn die »BMX Kidz« sind unterwegs! Gnadenlose Jugendliche jagen mit ihren BMX-Rädern über Stock und Stein. Mit dem Joystick sind Sie mit von der Partie: Strecke für Strecke dürfen Sie beweisen, ein besserer Pedal-Strampler zu sein als die fünf computergesteuerten Mitfahrer.

Wer eine Runde weiterkommen will, darf nicht als Letzter ins Ziel einfahren. Für besonders schnelle BMXler gibt es außerdem einen Zeit-Bonus. Während des Rennens bekommt man beim Kampf gegen die Mitfahrer so manchen Rempler ab. Indem man flackernde Räder aufsammelt, werden Schäden wieder repariert. Schwindende Kräfte werden durch das Mitnehmen von Limonaden-Dosen (die eher wie mutierte Mülltonnen aussehen) aufgefrischt.

Nach der ersten Strecke genügt es nicht, nur ins Ziel zu kommen, um siegreich zu sein. Da müssen während der Fahrt schon BMX-Tricks vollbracht werden, um die Qualifikation zu erlangen. Ein Druck auf den Feuerknopf löst Wheelies und andere Stunt-Delikatessen aus.

Obwohl BMX Kidz ein Billigspiel ist, hat man bei Grafik und Sound nicht gespart. Die einzelnen Strecken sind schön gezeichnet; die Musik gehört gar zu den spektakulärsten Sound-Erlebnissen der letzten Monate. Meister Hubbard hat kräftig digitalisiert und gemixt. Die Titelmusik hätte auch in den Diskotheken ganz gute Chancen.

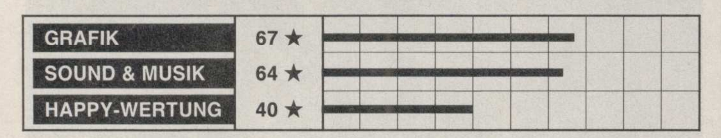
Das Spiel selber ist unkompliziert und keine große geistige Herausforderung, aber unterhaltsam. Daß man Stunts und Tricks während des Rennens vollführen muß, belebt die ganze Angelegenheit ebenso wie die zahlreichen Computergegner. Für 15 Mark ein sehr ansprechendes Programm, das sich auch sehr gut als Sound-Demo eignet, um mit der Digi-Musik Amiga-Besitzer ein wenig zu ärgern... (hl)

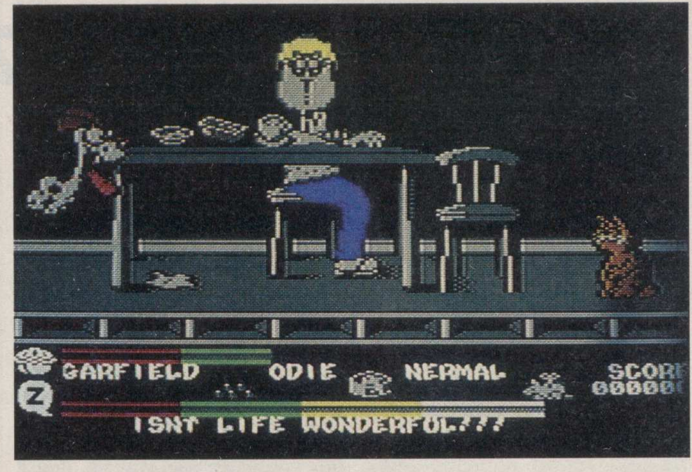
Happy-Empfehlung:
Erfreulich preiswertes, mittelschweres Rennspiel gegen fünf Computerfahrer. Kein Zwei-Spieler-Modus.

Erste Hilfe:
Nur wer vorne fährt, kann sich die Extras zuerst schnappen. Riskieren Sie ruhig ein paar Schadenspunkte, um an eine Limo zu kommen, die Tachometer-Nadel wird's danken.

Garfield

C 64 (Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette)





Wer kennt ihn nicht, den fetten, Lasagne-mampfenden Kater, der seinem Besitzer Jon und dem Hund Odie das Leben schwer macht. Der in Deutschland höchst erfolgreiche Comic-Held hat jetzt endlich sein eigenes Computerspiel bekommen: »Garfield: Big, fat, hairy Deal« (übersetzt etwa: großer, fetter, haariger Kerl).

Es ist Montag (Garfields Unglückstag) und die schlechte Nachricht des Tages lautet: Garfields Freundin Arlene ist entführt worden. Oder besser gesagt: Sie ist im städtischen Tierheim gelandet. Und so tiefschwarz Garfields Charakter manchmal auch ist, Arlene kann er keineswegs alleine ihrem Schicksal überlassen. Also raus aus der Katzen-Kiste und den Weg zum Tierheim gesucht.

Doch leider ist Garfield in einem Dauer-Hunger-Zustand. Wenn er nicht alle paar Minuten was Leckeres zu essen bekommt (vorzugsweise Lasagne), gehen ihm die Kräfte aus und das Spiel ist beendet. Ähnliches passiert, wenn Sie Garfield zu hektisch durch die Gegend lenken: Müdigkeit sammelt sich an und entlädt sich in einer Schlaf-Attacke.

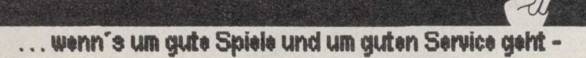
Seltsame Monster im Keller des Hauses, eine Kanalisation im Dunkeln oder ein wütender Metzger gehören zu den Dingen, die Garfield behindern.

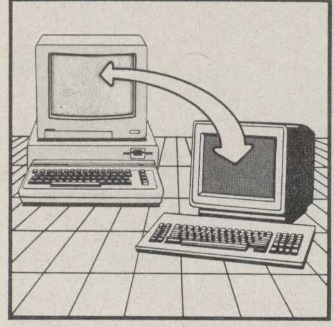
Das Spiel wird komplett mit dem Joystick gesteuert, Garfield kann durch die Gegend laufen, nach links und rechts treten, springen und Gegenstände aufnehmen, ablegen, benutzen und (am wichtigsten) essen. Die Puzzles im Spiel sind nicht sehr umfangreich.

Wenn Garfield den Bildschirmrand erreicht, wird nicht gescrollt, sondern auf ein anderes Bild umgeschaltet. Bis auf dieses Manko ist die Grafik recht gut gezeichnet und animiert, wenn auch teilweise mit scheußlichen Farben. Comic-Fans werden aber enttäuscht sein, denn die Auflösung des C 64 läßt Garfield halt nicht wie auf dem Papier aussehen. (bs)

Happy-Empfehlung:
Einfaches Action-Adventure für nicht allzu anspruchsvolle Garfield-Fans.

Erste Hilfe:
Nermal ist in der Kanalisation zu finden, dort brauchen Sie die Lampe. Geben Sie Nermal einen Tritt, damit er sich bewegt. Nermal hat die Aufzieh-Maus, die Sie beim Metzger loslassen sollten.





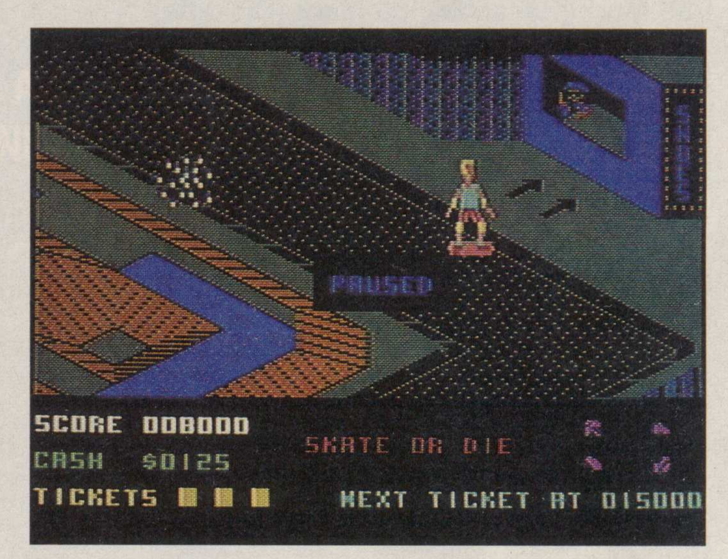
Kurz und bündig

In der Rubrik »Kurz und bündig« besprechen wir die wichtigsten Umsetzungen schon getesteter Spiele auf andere Computer. Somit habt Ihr immer einen Überblick darüber, ob Spiele, die für Euren Computer angekündigt wurden, schon erhältlich sind und ob sie etwas taugen. Diesmal stellen wir folgende Titel vor.
Für den Schneider CPC: Gary Lineker's Superstar Soccer, Star Wars
Für den C 64: 720 Grad, Jagd auf Roter Oktober, Matchday II
Für den Amiga: Indoor Sports
Für den Atari ST: Spy vs. Spy

Schneider CPC

Nach Match Day II kommt nun in kurzem Abstand das zweite Fußball-Spiel für den Schneider auf den Markt: ***Gary Lineker's Superstar Soccer*** lag in einer Kassetten-Version vor, die uns wesentlich besser gefallen hat, als die abgespeckte Kassetten-Version für den C 64. Obwohl nicht nachgeladen wird, haben die Programmierer den ganzen Liga-Modus (komplett mit Spieler-Handel) mit kleinen Abstrichen eingebaut. Leider fehlt ein Modus, bei dem zwei Spieler gegeneinander antreten können, so daß man nur alleine bolzen darf. Gary Lineker spielt sich wesentlich flotter als Match Day II, hat aber einige kleine Bugs: Zu Beginn der zweiten Halbzeit ist der Ball manchmal verschwunden (taucht aber bald wieder auf). Außerdem kann man durch einen kleinen Trick jede Partie gewinnen: Man spielt so lange, bis man ein Tor Vorsprung erreicht und sobald man Anstoß hat, bewegt man seine Spieler nicht mehr. Der Computer wartet jetzt ruhig bis zum Ende des Spiels und Sie haben ohne Risiko gewonnen. Wenn man diese Mängel aber kennt, kann man durchaus mit ihnen leben, denn sie machen das Spiel nicht unbrauchbar.

Die Macht ist jetzt auch mit dem Schneider CPC, denn es gibt ***Star Wars*** für diesen Computer (Test in Happy 2/88). Die Vektorgrafik liegt in der Geschwindigkeit zwischen ST und C 64. Obwohl es immer noch über den Bildschirm ruckelt, ist Star Wars auf dem CPC ohne Probleme spielbar und macht Spaß. Allerdings kommt es nicht annähernd an die ST-Version heran. Daß der Schneider eigentlich noch schneller ist, zeigen Spiele wie »Starglider« und »Star Strike II«.



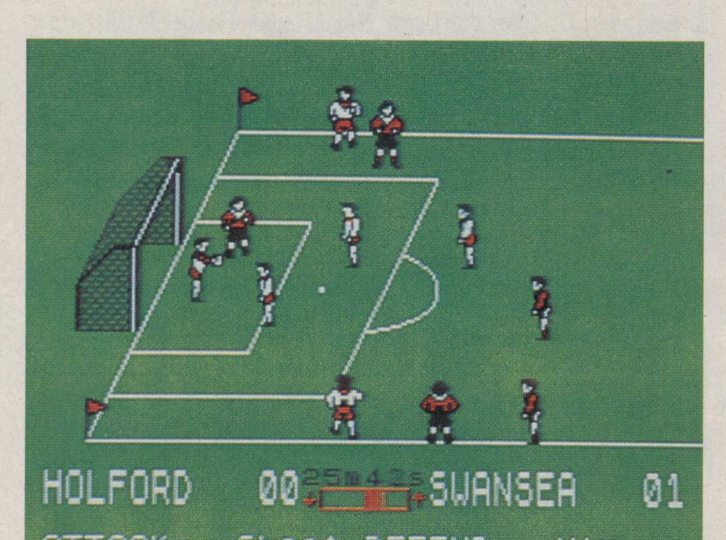
Skateboard mit Block-Grafik: »720« für C 64

C 64

Der Skateboard-Automat ***720*** (Test in Happy 2/87) wurde von niemand anderem als Chris Butler (»Ghosts'n Goblins«) umgesetzt. Doch unsere hohen Erwartungen wurden nicht ganz erfüllt. Die Grafik sieht teils recht klobig aus, vor allem den Sprites fehlt der professionelle Charakter. Da hätte man doch lieber einen Grafik-Profi rangesetzt und Chris nicht alles alleine machen lassen. Auch die Musik- und Sound-Effekte sind keine Spitzenklasse. Spielen tut sich 720 ganz gut, fast alle Gags des Automaten wurden hier übernommen. Alles in allem ist »Skate or Die« von Electronic Arts sicher das bessere Skateboard-Spiel.

Die ***Jagd auf Roter Oktober*** findet nun auch auf dem C 64 statt. Als Kommandant eines russischen Untersee-Bootes müssen Sie versuchen, in westliche Gewässer zu fliehen. Einen ausführlichen Test des komplett deutschen Programms finden Sie in Ausgabe 2 unseres Happy-Specials »Power Play«. Gesamt-Fazit: Eine mittelprächtige, streckenweise langweilige U-Boot-Simulation, die mit anderen Spielen dieses Genres nicht ganz mithalten kann.

Dritter im C 64-Bunde ist ***Match Day II***, das wir in der Schneider-Version in Happy 2/87 getestet hatten. Trotz besserer Hardware-Eigenschaften (Sprites und Soft-Scrolling) spielt sich die C 64-Version genauso zäh und langsam wie auf dem Schneider. Auch sonst sieht die C 64-Version nicht allzu verschieden aus. Fußball-Fan Heinrich war zumindest von der C 64-Version nicht sehr angetan, Martin flüchtete nach der 1. Halbzeit.



Anstoß für CPC: »Gary Lineker's Superstar Soccer«



Feuchte Simulation auf C 64: »Jagd auf Roter Oktober«

Amiga

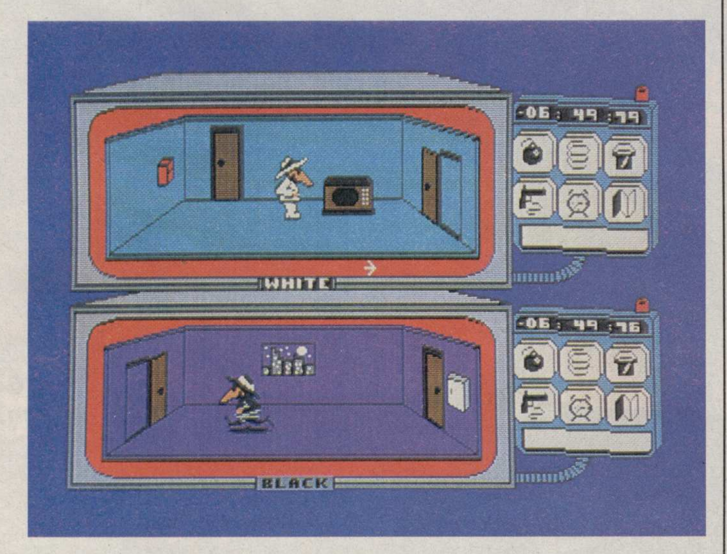
Ein neues Sportspiel für den Amiga! *Indoor Sports* ist eine Sammlung aus vier Sport-Arten, die man normalerweise daheim im Keller spielen kann. Kegeln, Pfeilwerfen, Air-Hockey und Tischtennis sind hier zu finden. Gegenüber der C 64-Version, die wir in Ausgabe 4/87 testeten, ist also die Tischtennis-Runde neu hinzugekommen. Alle vier Disziplinen reizen den Amiga bei weitem nicht aus, sind aber ganz nett gemacht. Die Ping-Pong-Simulation ist am besten gelungen, dicht gefolgt vom Air-Hockey. Positiv vermerkt werden muß, daß alle High-Scores auf Diskette gespeichert werden und daß es für jede Disziplin Computer-Gegner mit einstellbarem Level gibt. Indoor Sports ist sicherlich kein Spitzenspiel, macht aber Spaß und ist sein Geld sicher wert, wenn man Spiele dieses Genres mag.



Scheibenschubsen zu zweit: »Indoor Sports« auf Amiga

Atari ST

Es war ein ungewöhnlich ruhiger Monat für die ST-Besitzer, denn wir konnten lediglich die Umsetzung des Klassikers *Spy vs. Spy* in Empfang nehmen. Leider handelt es sich hierbei nicht gerade um ein Meisterstück. Ein Unterschied zur C 64-Version ist kaum festzustellen und die bietet schon für heutige Verhältnisse nur durchschnittliche Grafik. Wer das Spiel unbedingt für seinen ST benötigt, soll ruhig zuschlagen, wer aber lieber Spiele sieht, die seinen Computer ausreizen, sollte die Finger von dieser Umsetzung lassen. Kurz nach Redaktionsschluß traf die ST-Umsetzung von »Enduro Racer« ein. Der erste Eindruck ist ganz gut, Einzelheiten und ein Bild folgen in der nächsten Ausgabe. (bs/hl)



Comic-Spiel mit Strategie: »Spy vs. Spy« für den ST



WARE
Aktuell
CHUCK YEAGER'S
Advanced Flight Trainer
RONIC ARTS
Simu-lations-Spiel
MASSIVGOLD
GAUNTLET
ACE OF ACES
LEADERBOARD
WINTER GAMES
INFILTRATOR
CBM 64 128 KASSETTE
C 64 Kass./Disk.
Schneider CPC Kass./Disk. · Spectrum
Spiele-samm-lung
The great GIANA SISTERS
C 64 Kass./Disk.
In Kürze: Amiga · Atari ST
Action-Abenteuer-Spiel
Rainbow Arts
s./Disk.
Atari ST
Action-Abenteuer-Spiel
Out Run
START
C64 Kass./Disk.
Schneider CPC Kass./Disk.
Spectrum
Action-Spiel
TIP des Monats
Vertrieb: RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH.
Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsendung von DM 5,– Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.
Ich habe einen (zutr. bitte ankreuzen): ☐ C64 ☐ C16/116/Plus 4 ☐ Schneider CPC ☐ Atari XL/XE ☐ MSX ☐ Spectrum ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ IBM ☐ Apple
Name
Straße
PLZ/Ort
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
VORSICHT VOR GRAUIMPORTEN!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden. (Spectrum/MSX-Versionen nur mit englischer Anleitung.)



Tolle Grafik aus zehn europäischen Städten wird es bei »Maniax« geben, einer deutschen Variante des Qix-Themas

Grafik-Power im Action-Spiel

Die Firma Kingsoft beweist, daß toll gezeichnete Bilder nicht nur in Grafik-Adventures Verwendung finden. In Vorbereitung ist »Maniax«, eine Qix-Variante, bei der der Spieler schöne Bilder zusammenpuzzeln muß und sich dabei nicht von Monstern stören lassen darf. Außerdem kann man nützliche Extras einsammeln. Die Bilder stammen aus der Hand der »Wagner Brothers«, zwei deutschen Grafikern, die Amiga-Besitzern durch ihre fantastischen Bilder wohlbekannt sind.

»Maniax« kommt für den Amiga und Atari ST, Umsetzungen für C 64 und Plus/4 sind ebenfalls geplant. (bs)

Winnetou kommt!

Rainbow Arts hat sich für die nächsten fünf Jahre die Computer-Spiel-Rechte an sämtlichen Karl-May-Büchern gesichert. Im Sommer soll als erstes »Winnetou 1« erscheinen. Geplant ist es als ein Rollenspiel. Weitere Karl-May-Spiele aus den Bereichen Strategie, Action und Geschicklichkeit sind in Planung. Winnetou 1 soll für Amiga, Atari ST, C 64, Schneider CPC und Spectrum erscheinen. (bs)

»Pirates Deutsch« gestorben

Entgegen ersten Ankündigungen wird Microprose nun doch keine deutsche Version von »Pirates« veröffentlichen. (hl)

Die Spiele-Hitparaden Februar 1988

Überraschung in der deutschen Leser-Hitparade: »Bard's Tale« ist wieder da. Da inzwischen die Umsetzungen für Atari ST und PC erschienen sind, konnte sich das Rollenspiel wieder unter die ersten Zehn mischen. Viele Überraschungen gab es in den englischen Charts. »Combat School« plazierte sich von Null auf Eins und mit »Match Day II« und »Gary Lineker« sind gleich zwei Fußball-Spiele unter den Top Ten, die sich wohl gegenseitig das Leben schwermachen werden. Ein wichtiger Trend: Diesen Monat haben sich wesentlich weniger Billig-Spiele in England plazieren können.

Wütende Leserbriefe gab es, daß wir indizierte Spiele in der Hitparade nicht mehr beim Namen nennen. Wir tun das nicht, weil es uns so viel Spaß macht, sondern weil es verboten ist, in einer solchen Hitparade Werbung für indizierte Spiele zu machen. Allerdings können wir mit Postkarten, auf denen anstelle eines Spiele-Namens nur »indiziertes Spiel« steht, recht wenig anfangen. Schreibt also trotzdem bitte immer den genauen Namen des Spiels, das ihr bevorzugt, auf die Postkarte.

Wer bei unserer Leser-Hitparade mitmachen will, hier nochmals alle Infos: Schreibt uns einfach jeden Monat eine Postkarte mit Euren drei Lieblingsspielen und schickt sie an die

Redaktion
Happy-Computer,
Kennwort »Top 10«,
Hans-Pinsel-Str. 2,
8013 Haar.

Vergeßt bitte nicht, Absender, Computer-Typ und gewünschten Datenträger für den Fall eines Gewinns anzugeben (Wichtig!). Wir verlosen nämlich 22 Spiele unter allen, die sich bei der Top 10-Wahl beteiligen. Der Einsendeschluß ist jeweils am Ersten eines Monats und der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Abschließend wieder der Spiele-Tip der Redaktion: »Tetris« (alle Versionen). (hl)

Deutschland (Happy-Leser-Hits)

1. (2) **California Games** (Epyx/U.S. Gold)
2. (1) **Wizball** (Ocean)
3. (4) **Pirates** (Microprose)
4. (-) **Maniac Mansion** (Activision/Lucasfilm)
5. (7) **Defender of the Crown** (Cinemaware/Mindscape)
6. (6) **Gunship** (Microprose)
7. (3) **World Games** (Epyx/U.S. Gold)
8. (5) **Last Ninja** (System 3)
9. (7) **Bard's Tale II** (Electronic Arts)
10. (-) **Bard's Tale** (Electronic Arts)





Großbritannien

1. (-) **Combat School** (Ocean)
2. (1) **Grand Prix Simulator** (Code Masters)
3. (-) **Solid Gold** (U.S. Gold)
4. (-) **Live Ammo** (Ocean)
5. (3) **Soccer Boss** (Alternative)
6. (-) **Star Wars** (Domark)
7. (4) **Game, Set, Match** (Ocean)
8. (-) **Match Day 2** (Ocean)
9. (6) **Pro Ski Simulator** (Code Masters)
10. (-) **Gary Lineker's Superstar Soccer** (Gremlin)



U.S.A.

1. (6) **Test Drive** (Accolade)
2. (2) **California Games** (Epyx)
3. (-) **Street Sports Basketball** (Epyx)
4. (1) **Maniac Mansion** (Lucasfilm/Activision)
5. (-) **Echelon** (Access)
6. (-) **4th & Inches** (Accolade)
7. (-) **3D Helicopter Simulator** (Sierra)
8. (7) **Gauntlet** (Mindscape/U.S. Gold)
9. (9) **Bard's Tale II** (Electronic Arts)
10. (8) **Gunship** (Microprose)

Jeden Monat werden unter allen Einsendern, die bei der Happy-Leserhitparade mitwählen, 22 Computerspiele verlost. Diesmal gibt es Kassetten und Disketten mit Oceans Joystick-Rüttel-Hit »Combat School« zu gewinnen.

Folgende Leser erhalten je ein Programm:

Martin Baltes, Köln
Markus Bara, Kerpen
Harald Batz, Adelsdrof
Matthias Börner, Medebach-Küstelberg
Anton Cocher, Tettnang
Stefan Friedberg, Garbsen
Andreas Gruber, Olching
Gordon Hähnel, Bochum
Markus Karch, Offenbach
Bernd Langer, Fellbach
Bernd Lautenschlager, Nürnberg
Lars Ludwig, Niestetal
Mathias Meier, Luzern
Donald Molnar, Stuckenborstel
Alexander Reppel, Waldbronn
Thomas Schmitz, Wedel
Wolfgang Seidelmann, Kaiserslautern
Frank Springstubbe, Schöppenstadt
Frank Storsmann, Heinsberg-Karken
Thomas Werners, Merzenich
Michael Wichterich, Bonn
Steffen Wilhelm, Clausen

Eine Arche im Weltall

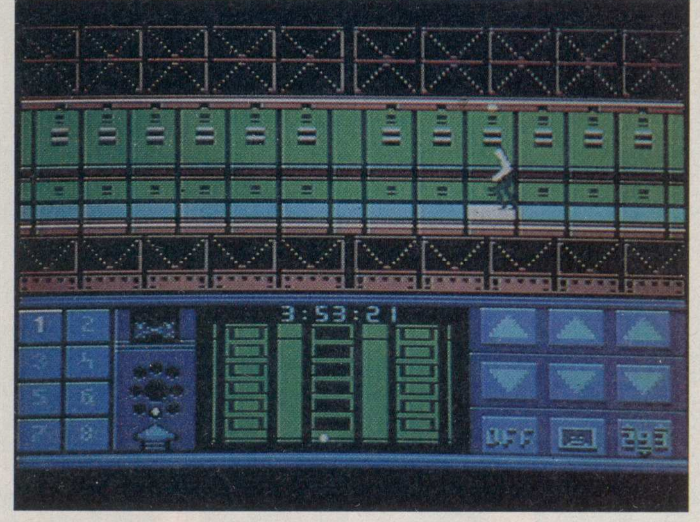


Noch in Französisch, bald in Deutsch: »Die Arche des Captain Blood«, komplett mit Alien-Hand als Mauszeiger.

Ein neues Spiel aus Frankreich bewegt im Augenblick die Gemüter unserer Spiele-Tester: »Die Arche des Captain Blood« soll ein höchst komplexes Weltraum-Action-Adventure-Spiel sein, das nur für 16-Bit-Computer erscheint. Das fertige Programm liegt uns vor, doch leider nur in einer französischen Version. Wir sind zwar fleißig am Übersetzen, um Handlung und Spielprinzip zu verstehen, warten aber für den Test auf die deutsche Version, nicht zuletzt, um die Qualität der Übersetzung bewerten zu können. »Captain Blood« erscheint für den Atari ST, eine Amiga-Version ist in Planung. Wenn alles klappt, gibt es den Test in der nächsten Happy-Computer. (bs)

Elvin kehrt zurück

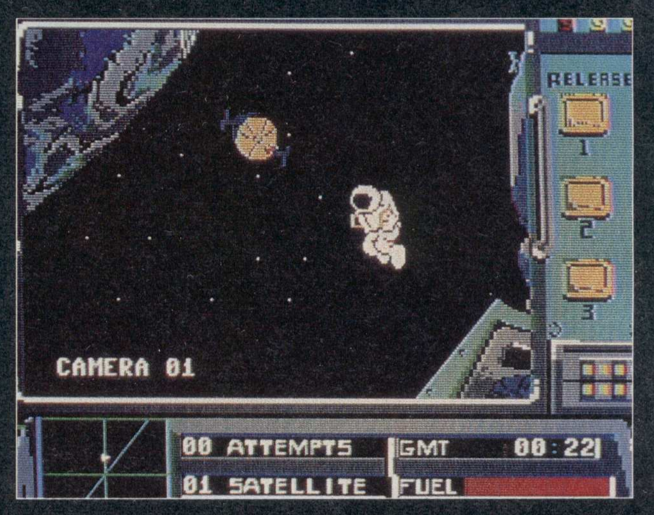
Elvin Atombender, der Super-Schurke aus »Impossible Mission«, ist wieder da. Das neue Spiel um den verrückten Wissenschaftler heißt, wie sollte es auch anders sein, »Impossible Mission II«. Auch diesmal müssen Sie sich wieder durch ein riesiges Gebäude mit vielen Zimmern schlagen, um bis zu Elvin vorzudringen. Bis dahin also wenig Neues im Vergleich zum Vorgänger. Doch wenn Sie Elvin gefunden haben, müssen Sie wieder aus dem Gebäude heraus — und erst jetzt beginnt die Mission, beinahe unmöglich zu werden. Impossible Mission II erscheint dieser Tage für C 64, Schneider CPC und Atari ST. Einen ausführlichen Test gibt es, sofern die Programmierer rechtzeitig fertig werden, in der nächsten Ausgabe. (bs)



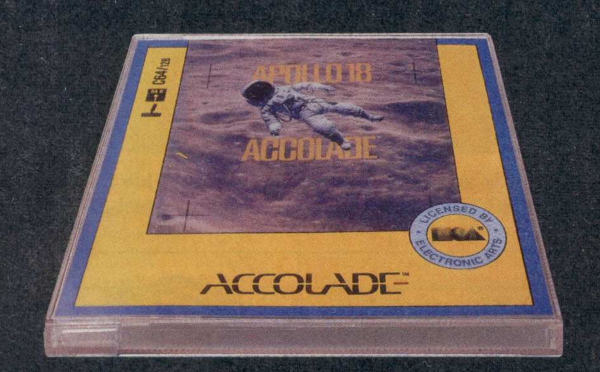
Diesmal wird's erst recht unmöglich: »Impossible Mission II«, demnächst auf dem C 64 (im Bild), CPC und Atari ST

APOLLO 18 ★ VS

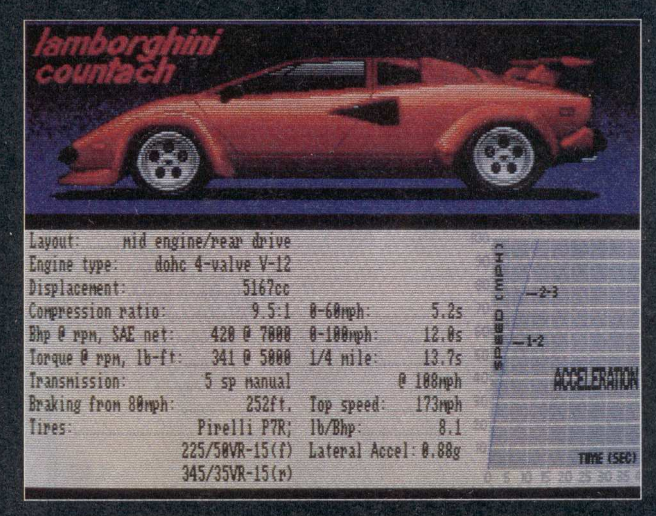
WÄHLEN . . . SIE AUS ZWISCHEN APOLLO 18 UND TEST WUNDER: BEIDE SIND ABSOLUTE SPITZE, MIT



EIN SPAZIERGANG IM ALL, EIN RENDEZ-VOUS MIT EINEM DEFEKTEN ÜBERWACHUNGSSATELLITEN. KEINE SCHWERKRAFT UND KEIN SPIELRAUM FÜR FEHLER.



Eine faszinierende Simulation eines echten Apollo-Mondflugs, vom Start bis zur Wasserung. Unternehmen Sie selbst diesen historischen "kleinen Schritt für einen Menschen," diesen "Riesenschritt für die Menschheit."



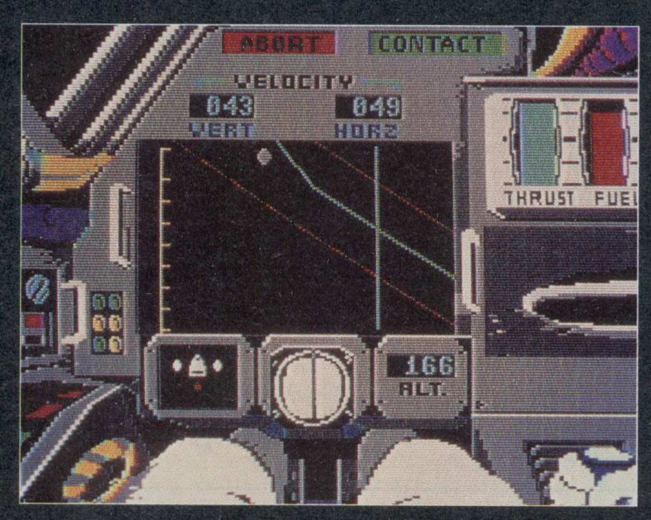
DIE EINDRUCKSVOLLEN LEISTUNGSDATEN DES LAMBORGHINI COUNTACH: 278 KM/STD., VON 0-90 IN 5,2 SEKUNDEN.

QUÄLEN . . . SIE SICH NICHT LÄNGER. KAUFEN SIE SICH DA LIEGEN SIE MIT SICHERHEIT RICHTIG.

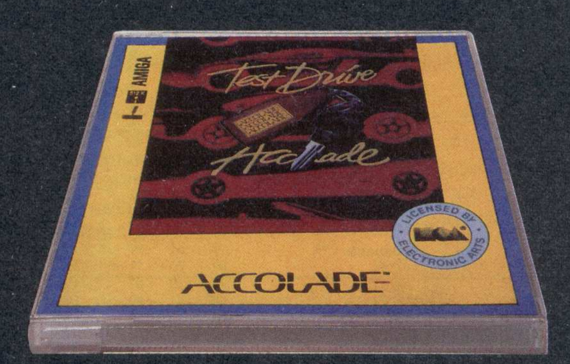


★ TEST DRIVE

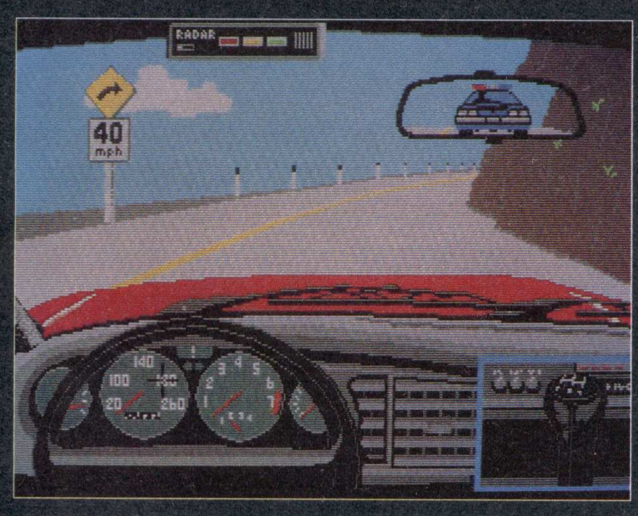
DRIVE. WIE? SIE KÖNNEN SICH NICHT ENTSCHEIDEN? KEIN TOLLER ACTION UND FANTASTISCHEN SCREENS.



SIEHT AUS WIE KRATER DA UNTEN ODER FELSEN - AM STEUER DER APOLLO-LANDEFÄHRE BRAUCHT MAN STARKE NERVEN.



Lamborghini, Ferrari, Porsche, Lotus und Corvette. Hier ist Ihre Chance, die größten Exoten selbst zu testen. Geräuschkulisse, Animation und Handling - absolut realistisch.



ES GILT, DIE TESTSTRECKEN IN DER VORGESCHRIEBENEN ZEIT ABZUFAHREN UND DABEI AUF LASTWAGEN, ANDERE VERKEHRSTEILNEHMER UND STRAẞENARBEITER AUFZUPASSEN UND MIT HILFE DES RADARDETEKTORS DEN FALLEN ZU ENTGEHEN.

GLEICH BEIDE.

Electronic Arts Software gibt es für die meisten Heimcomputer, u.a. für Commodore C64, Commodore Amiga, Atari ST, IBM, Spectrum und Schneider. Nicht alle Titel sind notwendigerweise für alle Systeme erhältlich.
Wenn Sie mehr über unsere Produktpalette und die Anschrift Ihres nächsten Fachhändlers erfahren möchten, verlangen Sie unsere Broschüre. Schreiben Sie an: **Electronic Arts, 11-49 Station Rd., Langley, Slough, Berkshire SL3 8YN ENGLAND** oder rufen Sie unseren Kundendienst unter der Nummer +44 753 48486 an.

Vertrieb: **RUSHWARE** Microhandelsgesellschaft mbH.

ELECTRONIC ARTS™

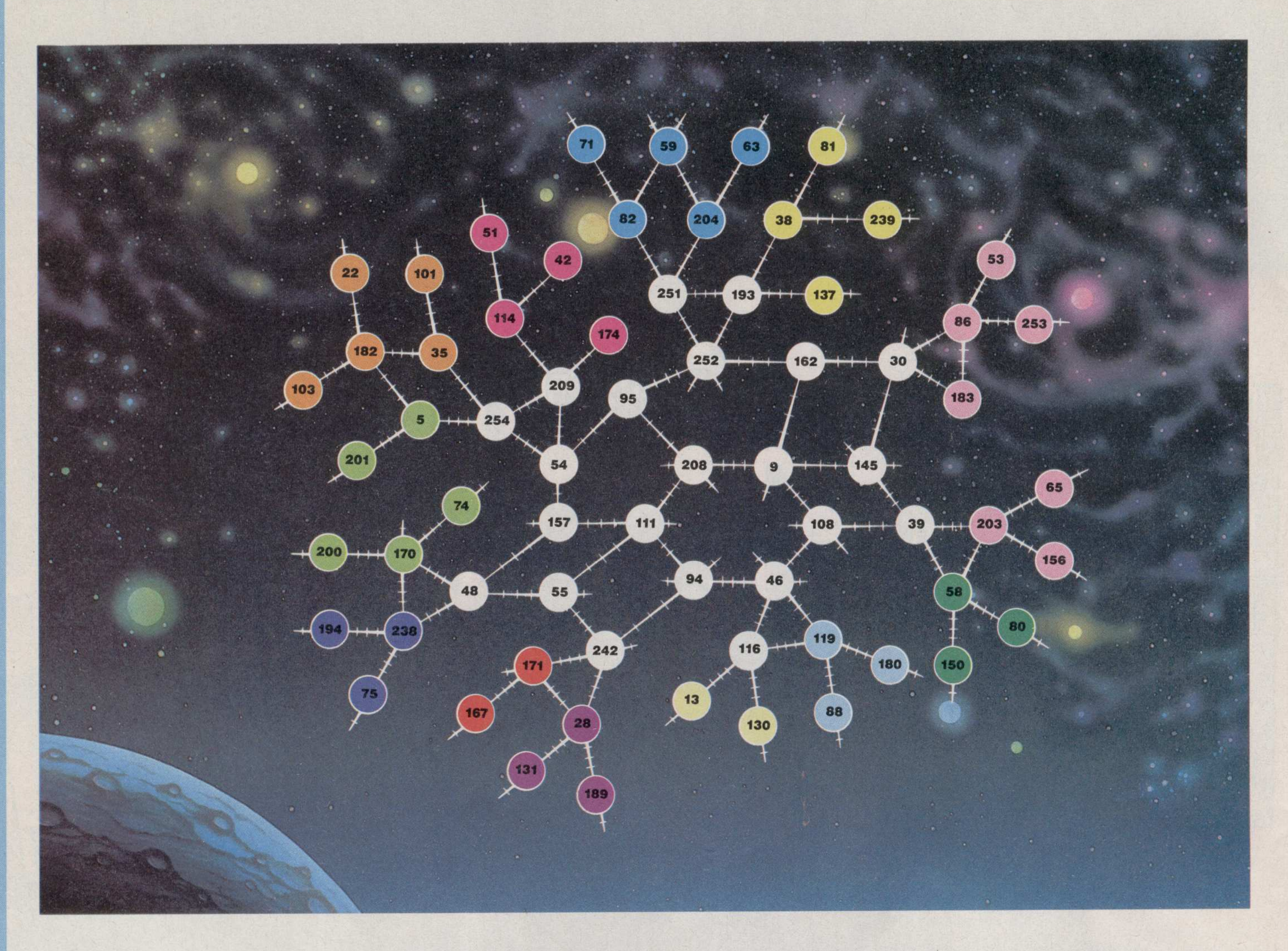
Alle Spiele a

Titel	Computer	Grafik	Sound	Happy-Wertung	Ausgabe
3D-Galax	Atari ST	58	74	41	12/87
720 Grad	Schneider CPC	70	44	68	2/88
A					
Academy	Spectrum	84	17	84	3/87
Accolade Comics	C 64	72	59	70	11/87
Action Fighter	Sega	67	66	72	11/86
Airball	Atari ST	74	69	72	9/87
Airline	Atari XL	66	60	69	1/87
Alex Kidd	Sega	79	69	80	SH 21
Aliens	Schneider CPC	68	89	72	2/87
Alleykat	C 64	89	83	84	11/86
Alter Ego	C 64	70	2	90	SH 11
Alternative World Games	C 64	75	70	49	2/88
Amaurote	CPC	84	78	58	SH 21
Amnesia	MS DOS	0	0	80	SH 21
Antiriad	C 64	91	85	81	12/86
AR1: The City	Atari XL	69	44	56	SH 11
AR2: The Dungeon	C 64	71	47	73	11/87
Arac	C 64	72	10	68	SH 11
Arcade Classics	C 64	35	76	59	12/87
Arcticfox	Amiga	42	64	73	SH 11
Arkanoid	C 64	76	91	85	5/87
Asterix (Magic Cauldron)	C 64	30	45	22	12/86
Astro Warrior	Sega	79	74	74	SH 17
Auf Wiedersehen Monty	Schneider CPC	57	66	51	7/87
Avenger	C 64	72	74	64	SH 17
B					
Backlash	Atari ST	83	61	69	12/87
Bad Cat	C 64	72	67	62	10/87
Balance of Power	Amiga	57	2	82	SH 21
Ball Breaker	Schneider CPC	83	69	44	6/87
Barbarian (Psygnosis)	Amiga	81	73	62	9/87
Bard's Tale	C 64	78	27	93	SH 11
BT 2: Destiny Knight	C 64	79	38	89	3/87
Batman	Schneider CPC	91	67	82	SH 11
Battle Ships	Schneider CPC	58	32	9	10/87
Beyond Zork	MS DOS	10	0	82	1/88
Big Deal	C 64	74	61	76	4/87
Big Sleaze	C 64	62	0	65	SH 21
Big Trouble in L. China	C 64	38	12	26	SH 21
Black Belt	Sega	69	62	46	11/86
Blood'n Guts	C 64	69	53	47	4/87
BMX Kidz	C 64	66	84	68	3/88
BMX-Simulator	C 64	80	76	71	12/86
Bobby Bearing	Spectrum	93	0	82	11/86
Boggit	C 64	68	0	56	SH 11
Bomb Jack	Schneider CPC	79	64	91	SH 11
Bomb Jack II	C 64	68	70	71	5/87
Borrowed Time	C 64	77	10	82	SH 11
Boulder Dash C.K.	C 64	68	44	89	1/87
Bounces	C 64	78	66	79	SH 11
Bounder	C 64	78	74	68	SH 11
Breakthru	Schneider CPC	23	5	19	SH 17
Bubble Bobble	C 64	77	75	80	10/87
Buggy Boy	C 64	84	48	84	2/88
Bulldog	C 64	74	71	70	SH 17
Bureaucracy	MS DOS	0	0	87	6/87
C					
California Games	C 64	84	75	83	10/87
Chameleon	C 64	79	80	78	4/87
Chamonix Challenge	C 64	61	17	65	3/88
Cholo	C 64	50	7	81	5/87
Choplifter	Sega	84	78	86	11/86
Chuck Yeagers AFT	MS DOS	85	19	85	9/87
Cobra	Spectrum	85	81	71	2/87
Colony	Atari XL	38	45	44	7/87
Combat School	C 64	78	84	77	2/88
Crazy Comets	C 64	69	86	67	SH 11
Critical Mass	C 64	74	61	70	SH 11
Cruncher Factory	Amiga	39	65	68	6/87
Crystal Castles	C 64	41	46	36	SH 17
Cyberun	Spectrum	71	41	62	SH 11
Cyborg	C 64	70	14	43	6/87
D					
Dandy	C 64	33	7	31	SH 17
Dante's Inferno	C 64	48	68	41	SH 17
Deactivators	C 64	42	58	75	SH 17
Deceptor	C 64	69	50	65	SH 21
Defender of the Crown	Amiga	95	71	43	SH 17
Deflektor	C 64	64	68	71	3/88
Deja Vu	Amiga	59	55	78	SH 17
Delta	C 64	91	81	82	6/87
Demon Stalkers	C 64	37	32	67	2/88
Der Fall Sydney	C 64	53	3	40	SH 21
Die Erbschaft	C 64	46	0	35	SH 17
Doc the Destoyer	C 64	37	57	24	SH 21
Donkey Kong	C 64	58	40	65	2/87
Donkey Kong Jr.	Nintendo	46	40	52	SH 21
Dracula	C 64	32	35	27	2/87
Druid	C 64	71	76	80	12/86
Druid 2 - Enlightment	C 64	72	69	74	11/87
Dungeon Master	Atari ST	88	63	92	2/88
E					
Eagles	C 64	66	72	40	8/87
Earth Orbit Stations	C 64	71	2	77	9/87
Echelon	C 64	69	31	77	3/88
Eco	Atari ST	70	52	39	3/88
Emerald Mine	Amiga	68	81	77	10/87
Enduro Racer	Spectrum	84	20	79	4/87
Exolon	C 64	62	49	64	SH 21
F					
Faery Tale Adv.	Amiga	76	70	73	SH 21
Fantasy Zone	Sega	74	84	80	11/86
Feud	C 64	76	46	69	5/87
Fight Night	C 64	70	28	38	SH 11
Fire Track	C 64	65	43	60	6/87
Firelord	C 64	70	63	68	SH 17
Firetrap	Schneider CPC	38	26	48	3/88
Fist II	C 64	69	80	78	12/86
Flash Gordon	C 64	75	76	73	SH 17
Flying Shark	C 64	74	62	72	2/88
Football Fortunes	C 64	11	7	68	3/87
Footballer of the Year	C 64	54	69	37	3/87
Formula 1-Simulator	C 64	34	69	35	SH 11
Frankenstein	C 64	33	0	8	SH 21
Future Knight	C 64	78	69	77	SH 21
G					
Galvan	Schneider CPC	39	52	35	1/87
Game Over	Schneider CPC	79	22	67	9/87
Garrison	Amiga	73	65	75	10/87
Gauntlet	Schneider CPC	79	34	84	2/87
Gauntlet II	Schneider CPC	78	35	77	2/88
Ghosts'n Goblins	C 64	84	89	86	SH 11
Golden Path	Atari ST	59	44	56	SH 21
Goldrunner	Atari ST	88	84	78	7/87
Golf Construction Set	C 64	77	14	81	SH 11
Grand Prix Simulator	Schneider CPC	72	78	70	9/87
Grand Slam	Amiga	43	71	62	5/87
Escape	C 64	63	4	45	SH 21
Great Giana Sisters	C 64	71	82	79	3/88
Great Soccer	Sega	38	43	45	SH 17
Greyfell	C 64	17	6	17	SH 21
Gryzor	Schneider CPC	91	32	83	3/88
Guild of Thieves	Atari ST	90	0	90	7/87
Gunrunner	Spectrum	71	38	77	8/87
Gunship	C 64	86	45	88	2/87
H					
Hacker II	C 64	79	58	86	SH 11
Hades Nebula	Atari ST	80	74	52	SH 21
Hang On	Sega	60	74	53	11/86
Hanse	C 64	28	7	29	SH 11
Harrier Strike Mission	Atari ST	50	46	42	SH 21
Head over Heals	Schneider CPC	86	72	81	6/87
Heartland	Spectrum	77	68	75	11/86
Heavy on the Magick	Schneider CPC	76	31	81	SH 11
Herz von Afrika	C 64	73	63	81	SH 11
Hexenküche 2	C 64	82	73	79	SH 11
High Frontier	C 64	47	18	22	SH 21
Highlander	C 64	38	79	25	1/87
Hijack	Spectrum	76	33	77	11/86
Hive	Schneider CPC	59	30	73	5/87
Hole in One	C 64	38	39	35	12/86
Hollywood Hijinx	Atari ST	0	0	87	5/87
Hypaball	C 64	76	78	72	1/87
I					
IBall	C 64	44	82	63	SH 21
Icon Jon	Schneider CPC	68	26	70	1/87
Impossaball	Schneider CPC	78	54	74	4/87
Indoor Sports	C 64	68	43	63	4/87
Infodroid	C 64	73	81	71	4/87
Insanity Fight	Amiga	66	60	54	2/88
International Karate	C 64	80	83	84	SH 11
International Karate +	C 64	82	80	78	1/88
Into the Eagle's Nest	C 64	70	61	68	8/87
It's a Knockout	C 64	27	18	15	SH 17
J					
Jet	C 64	58	21	68	SH 11
Jewels of Darkness	C 64	43	0	75	SH 11
Jinks	C 64	74	81	74	10/87
Jinxter	Atari ST	91	0	86	1/88
Jupiter Probe	Atari ST	67	73	58	8/87
K					
Karate Kid II	Atari ST	84	77	74	3/87
Kikstart	C 64	57	53	64	SH 11
Kikstart II	C 64	68	53	66	9/87
Killed until Dead	C 64	81	66	76	SH 21
Kinetik	Schneider CPC	46	25	47	8/87
Knight Orc	Atari ST	63	0	77	10/87
Knight Rider	C 64	30	20	18	11/86
Kobyashi Naru	C 64	48	23	60	SH 21
Konami Golf	Schneider CPC	40	16	39	SH 17
Koronis Rift	C 64	88	61	91	SH 11
Krakout	C 64	79	80	85	5/87
L					
Labyrinth	C 64	81	65	84	12/86
Last Ninja	C 64	91	72	61	9/87
Leather Goddesses	C 64	0	0	88	SH 11
Legacy of the Ancients	C 64	81	75	84	9/87
Leviathan	C 64	82	84	76	5/87
Light Force	C 64	69	78	63	SH 17
Living Daylights	C 64	73	38	58	10/87
Lurking Horror	MS DOS	0	0	88	8/87
M					
Mag Max	C 64	73	55	45	8/87
Maniac Mansion	C 64	78	80	88	10/87

uf einen Blick

Titel	Computer	Grafik	Sound	Happy-Wertung	Ausgabe
Marble Madness	Amiga	90	69	91	SH 11
Mario Bros.	C 64	47	76	64	7/87
Master Chess	C 64	44	3	27	SH 17
Masters of the Universe	C 64	65	71	33	SH 21
Matchday II	Schneider CPC	57	68	45	2/88
Mega Apocalypse	C 64	74	92	84	11/87
Mercenary	C 64	83	19	88	SH 11
Mermaid Madness	C 64	67	63	46	SH 11
Metrocross	Atari ST	79	63	86	7/87
Miami Vice	C 64	47	76	38	11/86
Midi Maze	Atari ST	72	12	81	12/87
Mindwalker	Amiga	62	57	42	SH 11
Mission Elevator	C 64	84	68	85	SH 11
Montezuma's Revenge	C 64	36	20	58	SH 17
Moonmist	C 64	0	0	84	1/87
Motos	C 64	64	54	73	12/87
Mountie Mick's Death Ride	C 64	67	75	73	7/87
Movie Monster Game	C 64	83	61	61	12/86
Murder on the Atlantic	C 64	43	0	23	SH 17
Murder on the Mississippi	C 64	87	76	88	SH 11
Mutants	C 64	68	62	65	4/87
My Hero	Sega	38	37	39	11/86
N					
Nebulus	C 64	84	70	79	1/88
Nemesis	C 64	81	72	86	4/87
Nemesis the Warlock	C 64	57	80	32	SH 21
Nintendo Soccer	Nintendo	64	66	58	SH 21
Ninja	Atari XL	61	72	60	12/86
O					
Oink	C 64	57	35	61	SH 21
Olli and Lissa	C 64	66	68	68	SH 17
Out Run	Sega	74	77	73	SH 21
Out Run	C 64	38	67	30	3/88
P					
P.H.M. Pegasus	C 64	77	51	78	5/87
P.O.D.	C 64	60	62	67	6/87
Panther	C 64	70	71	65	SH 17
Paperboy	Spectrum	74	29	67	12/86
Paperboy	C 64	52	67	53	SH 17
Paradroid	C 64	80	54	93	SH 11
Park Patrol	C 64	74	70	71	4/87
Pawn	Atari ST	87	0	89	SH 11
Perry Mason	C 64	71	63	87	SH 11
Phantasie	C 64	48	12	70	SH 11
Phoenix	Atari ST	46	20	58	3/88
Pinball Wizard	Amiga	69	72	71	11/87
Pipeline II	C 64	68	63	70	SH 17
Pirates	C 64	73	40	85	9/87
Plundered Hearts	MS-DOS	0	0	81	11/87
Plutos	Atari ST	71	32	69	SH 21
Power Down	Atari XL	34	43	57	SH 21
Psi Chess	Spectrum	80	7	68	1/87
Psi-5-Trading-Company	C 64	90	63	83	SH 11
Pyracurse	Spectrum	83	60	77	SH 11
Q					
Quartet	C 64	39	60	37	9/87
Quedex	C 64	87	73	82	12/87
R					
Rampage	C 64	72	51	55	2/88
Rana Rama	C 64	42	52	63	SH 21
Re-Bounder	C 64	70	74	48	10/87
Reisende im Wind	Atari ST	70	74	20	6/87
Renegade	Schneider CPC	90	76	77	11/87
Revenge of Mutant Camels	Atari XL	71	36	49	9/87
Revolution	Schneider CPC	76	31	72	12/86
Revs	C 64	78	24	87	SH 11
Revs Plus	C 64	74	20	85	SH 21
Road Runner	Atari ST	77	71	68	8/87
Road Runner	C 64	83	80	70	SH 21
Roadwar 2000	Atari ST	72	34	78	SH 21
Robot Rascals	C 64	77	74	88	12/86
Rocky	Sega	83	70	67	SH 21
Rygar	C 64	30	36	53	3/88
S					
S.D.I.	Atari ST	80	74	68	4/87
S.E.U.C.K.	C 64	*	*	82	1/88
Sai Combat	Schneider CPC	75	53	68	SH 11
Sailing	C 64	74	66	61	5/87
Sam Fox Strip Poker	C 64	36	61	19	SH 11
Samurai Trilogy	C 64	43	53	39	SH 21
Sanxion	C 64	85	80	79	1/87
Scooby Doo	C 64	41	75	28	SH 17
Sentinel	C 64	84	32	90	2/87
Shadow Skimmer	C 64	73	78	37	SH 21
Shanghai	Amiga	88	30	94	SH 17
Shanghai	C 64	52	3	83	12/86
Short Circuit	C 64	78	81	70	5/87
Sidewize	Spectrum	77	51	74	12/87
Sigma 7	C 64	73	72	45	SH 17
Silicon Dreams	C 64	41	0	70	SH 17
Sinbad	Amiga	65	80	57	6/87
Skate Rock	C 64	39	46	47	SH 21
Skyfighter	Atari ST	53	55	43	SH 21
Slap Fight	C 64	80	46	80	9/87
Soccer	Atari XL	19	10	54	SH 17
Soccer King (Kick Off)	Atari ST	43	8	41	6/87
Soko-Ban	MS DOS	78	16	87	1/88
Solitaire Royal	MS DOS	67	1	71	1/88
Solo Flight II	C 64	58	73	64	SH 11
Solomon's Key	Schneider CPC	62	79	83	11/87
Space Harrier	C 64	75	83	64	3/87
Speed King	C 64	64	48	68	SH 11
Spindizzy	C 64	91	6	90	SH 11
ST Wars	Atari ST	52	51	60	SH 21
Star Raiders II	C 64	56	41	41	6/87
Star Trek	Atari ST	92	75	84	5/87
Star Trek (Adventure)	C 64	9	3	71	SH 11
Star Wars	Atari ST	79	69	76	2/88
Starflight	MS DOS	79	24	89	1/87
Starglider	Atari ST	86	71	76	1/87
Starstrike II	Schneider CPC	93	37	82	SH 11
Stationfall	MS DOS	0	0	86	8/87
Stifflip & Co	C 64	74	80	74	7/87
Street Sports Baseball	C 64	80	69	77	9/87
Sub Battle Simulator	MS DOS	78	9	79	6/87
Sun Star	C 64	69	37	77	5/87
SunDog: Frozen Legacy	Atari ST	74	5	85	SH 11
Super Aliens	C 64	53	70	42	2/87
Super Bowl	C 64	78	30	81	SH 11
Super Huey II	C 64	64	38	67	1/87
Super Mario Bros.	Nintendo	71	70	92	SH 21
Super Sprint	C 64	63	32	69	11/87
Super Tennis	Sega	67	40	64	SH 17
Superstar Ice Hockey	C 64	55	33	89	8/87
Superstar Soccer	C 64	68	28	60	2/88
Spy vs. Spy 3	C 64	72	25	69	SH 21
Swooper	Amiga	30	47	16	9/87
T					
Tag Team Wrestling	C 64	29	24	17	6/87
Tai Pan	Atari ST	64	53	35	11/87
Tanglewood	Atari ST	65	27	48	3/88
Tarzan	C 64	63	78	38	SH 17
Tass Times in Tonetown	C 64	78	73	76	11/86
Tau Ceti	C 64	89	22	87	SH 11
Tempest	Schneider CPC	80	82	87	12/86
Terra Cresta	C 64	77	75	75	3/87
Terrorpods	Amiga	74	66	78	12/87
Test Drive	Amiga	71	81	49	1/88
Tetris	Amiga	35	61	86	3/88
Thexder	MS-DOS	78	55	72	12/87
They stole a Million	Schneider CPC	48	59	85	3/87
Thing bounces back	C 64	72	76	61	8/87
Three Musketeers	C 64	63	50	26	SH 21
Thrust	C 64	66	82	89	SH 11
Thrust II	Schneider CPC	62	12	74	6/87
Thunderbolt	C 64	69	52	58	SH 21
Tiger Mission	C 64	71	78	74	6/87
Tomahawk	Schneider CPC	79	43	81	SH 11
Top Gun	Schneider CPC	57	65	61	3/87
Tracker	C 64	54	18	77	2/87
Tracker	Atari ST	70	21	81	11/87
Trailblazer	C 64	83	62	86	11/86
Transbot	Sega	77	63	74	11/86
Trantor	Schneider CPC	85	71	73	1/88
Trap Door	C 64	71	39	72	SH 17
Treasure Island	C 64	45	25	56	SH 21
Trinity	C 128	0	0	92	SH 11
Trivial Pursuit	C 64	78	75	80	SH 11
Two on Two Basketball	C 64	68	47	89	SH 11
Typhoon	Atari ST	80	76	73	SH 17
U					
Uchi Mata	C 64	61	46	62	SH 17
Uninvited	Mac	87	79	85	11/86
Uninvited	Amiga	61	70	82	SH 21
Up Periscope	C 64	67	38	65	7/87
Uridium	C 64	93	76	92	SH 11
V					
Vermeer	Atari ST	35	2	37	11/87
W					
W.A.R.	C 64	80	83	72	11/86
Wall Breaker	Atari ST	72	19	86	5/87
Wanderer	Atari ST	87	73	72	3/87
Water Polo	C 64	61	43	55	12/87
Werner	Schneider CPC	81	34	39	1/87
West Bank	C 64	73	70	74	SH 17
Western Games	Schneider CPC	87	56	70	12/87
Wizardry	C 64	79	81	74	SH 11
Wizball	C 64	92	92	92	8/87
Wonderboy	C 64	48	36	69	7/87
Wonderboy	Sega	82	71	79	SH 21
World Championship Golf	MS DOS	75	12	79	12/86
World Games	C 64	87	86	90	12/86
World Grand Prix	Sega	90	72	84	11/86
World Tour Golf	MS DOS	82	33	90	5/87
X					
Xeno	Schneider CPC	77	64	74	3/87
Xevious	C 64	68	42	59	3/87
Y					
Yie-Ar Kung-Fu II	C 64	67	86	41	2/87
Z					
Zig Zag	C 64	73	63	75	12/87
Zoids	C 64	77	83	75	SH 11
Zolyx	C 64	19	5	71	9/87
Zynaps	Spectrum	81	44	82	9/87
Zyron	C 64	72	53	63	2/87


California GAMES
IT'S TOUGH ON THE STREETS
Street Sports
BASKETBALL
Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.
U.S. GOLD
All American Software
U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128–132, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER



Postspiel »Starweb« zum Mitmachen

Piraten vor den Toren!

Dank der weisen und friedfertigen Entscheidungen unserer Leser konnte »HAPPYCOMP« sein Herrschaftsgebiet in Galaxis SW-17 ausdehnen und manchen Bündnispartner gewinnen. Doch Gefahr droht: Drei Piraten plündern am Rande des Reiches. Sie haben es wieder in der Hand, wie sich »HAPPYCOMP« im Postspiel »Starweb« entscheidet.

Wir sind nicht alleine im All. Ganz im Gegenteil. Auf Welt 58 residiert KERMIT, der Apostel seiner Froschlaichigkeit. NIEMAND, seines Zeichens Pirat im All, ist Nachbar auf den Welten 86 und 203. Unser Verbündeter (?) KING, der Händler und Kunstsammler ZAPHOD schließen sich im Norden auf den Planeten 38 beziehungsweise 82 und 204 an. Zwei noch sehr friedliche Berserker sind CPU auf Welt 182 und OCTOPUS auf Welt 119. Wenig Kopfzerbrechen machen ebenfalls Pirat MACBETH (Welt 170), GANYMED, der Händler (Welt 28) und ROLEX, ein weiterer Kunstsammler auf Welt 171.

Reichsgründer HAPPYCOMP könnte sich also zufrieden in seinem Palast auf der Mutterwelt 208 zurücklehnen und beruhigt der weiteren Entwicklung seines Reiches zusehen. Wenn nicht der kaiserliche Geheimdienst fürchterliche Nachrichten überbracht hätte: Flottenkonzentration einer geheimnisvollen Rasse auf einer neutralen Randwelt im Nordwesten. Ein Vorposten im Südwesten von einer riesigen Piratenflotte überrannt. Eine Eckwelt im Südwesten von zwei Piratenflotten heimgesucht. Der Computerausdruck (rechts) aus Erftstadt zeigt die Situation deutlich. Kommend von Welt 238 ist der nichtsnutzige Pirat KNORB mit zwei Flotten (152 und 163) mit je vier Schiffen auf der Industriewelt 48 eingefallen. Nur der weisen Voraussicht des Regenten ist es zu verdanken, daß zwei Heimatflotten zur Abwehr bereitstehen.

```
W48 (55,157,170,238) [HAPPYCOMP] (Industrie=1, Metall=4,
Minen=3, Bevölkerung=46, Limit=67, Runden=4,
P-Schiffe=1)
        F18  [HAPPYCOMP]=4 (bewegt)
        F192 [HAPPYCOMP]=6 (bewegt)
        F152 [KNORB]=4 (bewegt)
        F163 [KNORB]=4 (bewegt)
W114 (42,51,209) [---] (Bevölkerung=152, Limit=222,
P-Schiffe=3)
        F31 [HAPPYCOMP]=2 (AF146)
        F45 [XOLOTHAR]=5  (bewegt)
        F233 [---]=0
        (F146 [XOLOTHAR]--> W46)
W116 (13,46,119,130) [SIABOLIS] (genommen von
[HAPPYCOMP], Minen=1, Bevölkerung=33, Limit=200,
Geplündert 1/1)
        F27 [SIABOLIS]=1  (bewegt)
        F57 [SIABOLIS]=16 (bewegt)
        (F158 [HAPPYCOMP]--> W46)
```

Drei Planeten voll Feinde

Welt 114 ist sehr bevölkerungsreich. Da ein Reichsgründer je 10 Bevölkerungen 1 Punkt pro Runde bekommt, ist diese Welt durchaus interessant. Unsere Flotte 31 hat in der letzten Runde auf die Flotte des XOLOTHAR geschossen (»Attack F146«), worauf diese nicht nur feige geflüchtet ist, sondern auch noch heimtückischerweise Verstärkung herangeholt hat.

Welt 116 schließlich wurde von unseren siegreichen Flotten in der letzten Runde dem Imperium einverleibt. Die Flotte mit sechs Schiffen zog sich wieder in Richtung Welt 46 zurück. Das Ärgerliche an starken Piratenflotten: Sind Piraten im Verhältnis 3:1 überlegen, werden Flotten automatisch gekapert. Und: Die Welten 46 und 48 sind Eckwelten, genauso wie 242, 39, 30, 252 und 54. Sie schirmen den inneren Kern von Welten nach außen ab. Sie zu verteidigen ist wichtig. Doch Verteidigungsflotten sind nicht so dicht gesät: Auf Welt 54 steht eine Flotte mit fünf und auf Welt 95 eine mit drei Schiffen, die sowohl die Welt 114 als auch die Welt 48 erreichen können. Auch auf der Heimatwelt 208 sind zehn Schiffe startbereit, die Welt 48 und Welt 46 erreichen können. Die Flotte auf Welt 145 schließlich hat sogar 13 Schiffe, sollte aber ursprünglich in dieser Runde diese bevölkerungsreiche Welt erobern. Was soll HAPPYCOMP, der Reichsgründer im achten Jahr machen:

■ 3A) Soll er seine Flotten gleichmäßig verteilt auf die Welten 46, 48 und 114 schicken und Planet 145 planmäßig erobern?

■ 3B) Soll er die Flotte von 145 abziehen, um 46 zu sichern?

■ 3C) Soll er darauf vertrauen, daß die Flotten auf 48 schon mit dem Angreifer alleine fertig werden und sich lieber die ebenfalls bevölkerungsreiche Welt 5 vorknöpfen?

Schreiben Sie 3A, 3B oder 3C auf eine Postkarte und schicken sie ausreichend frankiert bis zum 23.2. 87 an
Redaktion Happy-Computer
Postspiel-Wettbewerb
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar

Wie es HAPPYCOMP in Galaxis SW-17 weiter ergeht, lesen Sie nächsten Monat. (jg)

Entscheiden Sie mit, gewinnen Sie ein kostenloses »Starweb«-Spiel

»Starweb« ist das weltweit wohl größte computerunterstützte Postspiel. Jeder beteiligte Spieler denkt sich in vorgegebener Zeit einen Zug aus und schickt ihn an den Spielleiter. Dieser wertet die Züge mit seinem Computer aus und schickt die Ergebnisse an die Spieler.

Da gibt es Piraten, die plündernd und brandschatzend durchs Universum streifen. Reichsgründer wollen unbedingt ein Imperium errichten. Kunstsammler suchen in den Weiten des Alls nach Schätzen längst versunkener Kulturen, um sie ihrem planetengroßen Museum einzuverleiben. Händler transportieren für horrende Summen Rohstoffe und Konsumgüter über unermeßliche Entfernungen, Berserker versuchen, alles organische Leben durch Roboter zu ersetzen und selbsternannte Apostel bekehren Planetenbevölkerungen en gros. Monatlich begleiten wir ein Spiel »Starweb« und berichten darüber. Damit jeder Leser die Chance hat, das Flair und die Atmosphäre der Postspiele kennenzulernen. Wie sich der Spieler »HAPPYCOMP« in der Galaxie SW-17 verhält, können alle Happy-Leser mitbestimmen.

Zusammen mit Deutschlands größtem Postspiel-Anbieter, Peter Stevens, bei dem diese »Starweb«-Runde läuft, veranstalten wir in jeder Runde ein Gewinnspiel. Wir schildern die galaktische Situation, in der sich der Spieler »HAPPYCOMP« aktuell befindet. Wir stellen drei Möglichkeiten vor, wie er sich verhalten soll. Schreiben Sie uns auf einer Postkarte, was Sie für geschickter halten. Das, wofür sich die meisten Leser entscheiden, wird »HAPPYCOMP« machen. Unter allen Einsendungen eines Monats ziehen wir einen Gewinner. Der hat die Gelegenheit, gebührenfrei ein komplettes »Starweb«-Spiel bei Peter Stevens mitzuspielen, der die Kosten (normalerweise 6 Mark je Runde) übernimmt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Sie haben entschieden: Die Mehrheit der Leser verlangte die Alternative 2B). So hat HAPPYCOMP auf Welt 193 seine Flotten stationiert gelassen, ohne sofort anzugreifen und »KING« eine diplomatische Botschaft geschickt. Die Verhandlungen sind noch im Gange.

Unter allen Einsendungen haben wir einen Gewinner ermittelt. Es ist Ingo Ehret aus 7519 Stebbach. Er gewinnt bei Peter Stevens ein komplettes Spiel »Starweb«. Wir gratulieren. (jg)





„Aaah — wieder eine Ausgabe von Hallo Freaks geschafft. Also kurz entspannen, lockern und den nächsten Stapel Eurer Post durchlesen. Da Ihr so nette Briefe schreibt, ist das immer der schönste Teil."

Eure Petra

Empire

Helmut Saur aus Grießen hat drei Fragen zu »Empire« auf dem Commodore 64 (Kassetten-Version):
1. Als ich eine Medaille für das Abschießen von Aliens erhielt, anschließend auf einer Raumstation (alle Waren über 50 Prozent auf Lager) andockte und die Taste <1> für Handel drückte — geschah gar nichts, außer daß die Tastatur blockierte.
Mir blieb nichts anderes übrig, als den Computer auszuschalten und das Spiel wieder zu laden. Nach mehreren Versuchen passierte immer wieder das gleiche.
Mache ich etwas falsch oder hat das Programm einen Fehler? Ausgerüstet bin ich mit Handelspaß, Extraseilen, Meteorschild und ähnlichen Extras.
2. Wo findet man das Mittel gegen die Pest und woran erkennt man es?
3. Wie wechselt man vom Cub-Scout-Raumschiff auf das Wilf-Attack-Raumschiff?

Feuer und Eis (Teil 1)

Eine so ausführliche Lösung wie von Christian Kadzik aus Düsseldorf bekommt man selten. Wir mußten die Tips teilen, damit auch noch andere Spiele Platz haben. Das nächstemal gibt's dann den zweiten Teil.

Erster Teil

— Hier geht's darum, Codewörter zu sammeln, damit man in den zweiten Teil kommt. Gleich zu Beginn sollte man nach dem Grabhügel im nördlichen Wald suchen. Dann graben und die Inschrift auf der Grabplatte lesen. Sie lautet Cockmah und ist das erste Codewort.

— In dem Wald steht ein Baum, der von einem Vogelschwarm bevölkert wird. Wo das geschieht, ist allerdings Zufall. Hat man den Baum gefunden, sollte man raufklettern und das Laub untersuchen. Dort findet man verschiedene Dinge, von denen nur die Wasserfläche interessant ist. Auch in den Nestern liegt etwas: Ein Stirnreif, auf dem das nächste Codewort (Mem) zu lesen ist.

— Wenn man so nichtsahnend und frohgelaunt durch die Wälder zuckelt, kann es passieren, daß ein Flugdrache aus dem Himmel kommt und uns mitnimmt. Aber: keine Panik. Das ist durchaus richtig und für die Lösung des Adventures notwendig. Der Boden in der Höhle birgt ein kleines Geheimnis: einen Lichtstein. Man nimmt ihn einfach und schwingt sich wie John Wayne in seinen besten Tagen auf den Rücken des Drachens. Der Drache fliegt den Spieler dann zu einem Ort, der nach Zufall ausgesucht wird.

— Man braucht aber nicht zu warten, da es nie sicher ist, wann der Drache auftaucht. Man kann sich in aller Ruhe den anderen Dingen zuwenden. Hat man aber erst einmal den Lichtstein, ist man nicht mehr weit davon entfernt, den großen Schatz zu bekommen: Das Schwert aus Eis und Feuer.

— Im Nordosten der Landschaft entdeckt man in einer Höhle einen Eremiten, der einige nützliche Tips hat. Wenn man sich das Schwert erkämpft hat, sollte man zu ihm zurückkehren. Danach geht man nach Osten und erreicht schon bald einen Fluß. Hier kann man die Wasserflasche auffüllen. Danach geht's rein in die Wüste. Man geht zweimal nach Süden und einmal nach Westen und trinkt dann einen Schluck Wasser. Der Marsch nach Westen endet an einer Höhle. Hier sollte man speichern, da der Zufall wieder ins Spiel kommt.

— Man erklimmt den Berg und kommt in eine Höhle. Hier bewacht eine Statue das Schwert aus Feuer und Eis. Dreist packt man sich das Schwert, doch das mißfällt der Statue. Gott sei Dank kann man sie mit dem Lichtschein blenden und ihr mit dem Schwert den Garaus machen. Kaum hat das Schwert die Statue berührt, gibt es einen Knall, alles explodiert und man wird an einen Ort geschleudert.

— Zeit zu speichern und sich ein wenig umzusehen. Im Norden steht eine Kirche, die man als gläubiger Abenteurer aufsuchen sollte. Spricht man mit dem Priester, so bekommt man ein Kreuz, auf dem das nächste Wort steht (Tipareth).

— Weiter im Südosten wird man von Steppenwölfen verfolgt. Doch wer einschlägige »Conan — der Barbar«-Erfahrungen hat, kommt auch hier klar. Man erklimmt den nahe gelegenen Felsen und bricht prompt ein — wie Schwarzenegger im Film.

— In der Höhle, in die man gefallen ist, findet man einen Ring. Auch das Schwert aus Feuer untersuchen, das in dem Steinblock steckt. Beide geben jeweils ein Codewort frei (Agia und Netzach). Jetzt ist es Zeit, diese unfreundliche Stätte zu verlassen. Wie im Märchen den Ring drehen und schon schleudert man an einen fremden Ort. Spätestens hier speichern, denn für die folgenden Aktionen braucht man viel Glück.

— Im Südosten gibt es mehrere Stellen, die in den Sumpf münden. Es ist egal, welche man benutzt; alle Wege führen nach Rom (in diesem Falle zur Burg von Margor Candayl). Oft kommt das Sumpfmonster und saugt den armen Spieler aus. Aber nicht verzweifeln, irgendwann klappt's. Hat man die Burg erreicht, sollte man sie schleunigst betreten und speichern. Den Vampir wird man mit dem Kreuz los, wie wohl jeder Dracula-Fan weiß. In der Gruft im Süden findet sich ein Sarg mit einem Amulett und einem weiteren Code: Hod. Danach die Burg verlassen, denn sie ist einsturzgefährdet. Vor der Burg wieder den Ring drehen.

— Wenn man dann glücklich irgendwo gelandet ist, sollte man das Amulett untersuchen. Auf ihm stehen eine ganze Menge neuer und alter Codewörter: Eloyn, Adonay, Jessemon, Jesod. Im Süden steht noch ein Tempel. In der Eingangshalle stehen ein paar Schriftzeichen, die ein neues Wort mitteilen (Geburah). Weiterhin stellt man unschwer fest, daß der Statue ein Auge fehlt.

— Sobald man den Turm betreten hat, wird man vom schwarzen Zauberer angegriffen. Die erste Attacke mit dem Amulett abwehren und sofort mit dem Schwert aus Feuer und Eis angreifen. Der lästige Kerl hetzt dem tapferen Recken einen Go-

Fortsetzung auf Seite 103

POKES & SCHUMMEL-LISTINGS

Krakout

Christian Petersen aus Schleswig hat sich eingehend mit »Krakout« beschäftigt. Ihr unterbrecht das Spiel mit einem Reset, gebt die POKEs ein und startet Krakout dann wieder mit SYS 15312. Hier die POKEs.

— Um die Kugel zu vernichten, die die Figur immer auffrißt, gebt Ihr folgende Zeile ein: FOR I = 22735 TO 24512 + 62: POKE I,0: NEXT

— Wer Spaß im Spiel haben will, gibt POKE 37557,205: POKE 37602,205 ein. Nach dieser Operation laufen die Gegner über den Rand ins Nichts.

— Für unendlich viele Leben hilft POKE 44388,205

— Um die lästige Fliege zu vernichten, gebt Ihr folgende Zeile ein: FOR I = 26368 TO 27008 + 62: POKE I,0: NEXT

Internat. Karate

Für die Karate-Kämpfer unter Euch, hat Oliver Paust aus Dinslaken einen Tip für »International Karate« (C 64)

— Drückt man gleichzeitig auf die Tasten A, D, Z und M, wechselt die Hintergrund-Grafik.

— Wer die Schnelligkeit im Spiel ändern will, drückt auf X und eine der Ziffern 1, 2, 3 oder 4.

Future Knight

Frank Bolleyer aus Heddesheim verrät Euch, wie Ihr bei »Future Knight« auf dem C 64 in den Cheat-Modus kommt. Ihr müßt die Tasten 4, 7, 9, E, U, J und M gleichzeitig gedrückt halten. Dann erscheint auf dem Titelbild statt Future Knight »Future Cheats. Jetzt habt Ihr unendliche viele Leben.

The Destiny Knight (II)

Hier der nächste Schwung Karten (auf der nächsten Seite) und Tips zum »Bard's Tale«-Nachfolger »The Destiny Knight«. Diesmal führt Euch Andreas Clausen aus Rendsburg in die Tombs. Die Ziffern findet Ihr bei den Karten.

The Tombs — Level 0

*1 A magic mouth on the wall speaks: »Greetings, mortals. These Tombs are a trap for the unwary. Take care you do not parish as a result of your carelesness ...«

*2 On the wall is etched this poem:
The Snare of Death
right spins in whole ...
... as fire-ones feast
on the dead man's soul ...
... yet savage words
can cut the rock ...
... and feathers split
the headman's block.

*3 A voice whispers: After the toxic one, check yourselves or a special thing that apears common ...

*4 A living statue stands before you, sayibg, »Name the city — P«
PHILIPPI

»Know this, then, the first Snare lies on the third level of the Tombs (bei uns Level 2!). He suddenly vanishes.

*5 On the wall, scrawled in blood, is this message: »Look, oh ye mighty, and dispair. The Tombs are not ...

*6 A magic mouth on the wall speaks to you, saying this: »Things change, even unnoticed, and not always for the better.«
— Automatic portal: 1 level down!

The Tombs — Level 1

*1 Portal/Teleport von Level 0 (The Tombs); Ankunft

*2 Portal (one-way) nach Level 0 (The Tombs)

*3 Scratching on the wall read: The strange mage wants two words: What Tr. did, in answer to the paradox, and what word he said at the end of things.

*4 You have entered the chambers of the Dead King. He doesn't look too pleased to see you. He screems a curdling battlecry and heads your way ...
I think you're in trouble.
— Kampf mit »The Dead King«.

*5 Stairs going down!

*6 A magic mouth on the wall speaks: »The test of time has laid to waste the power of the true wand. Only the One can save it, yet at a cost of losing his old life ...«

*7 An old man is here, and says to you: »I am the Keymaster. I have something to sell you for the low pricce of 50000 gold pieces. What say thee?
— Buy item
— Exit room
(MASTERKEY!)

*8 Scratching on the wall read: The grand T had, at the end of things, to beg, with a kind word.
PLEASE

*9 Scratching on the wall read: He was told to burn, and in that paradox knew a multitude of solutions.
FREEZE

*10 The great one knew success at all points. Defeat was never etched on his destiny.

*11 Scratching on the wall read: Trachaen's task was always reversed. This is the paradox.

The Tombs — Level 2

*1 Stairs up

*2 On the wall (Scrawled in old blood) is: Pick yer poison, boys.

*3 You see some words etched on the wall: Age before all others, when time is short. For the last must be first.

*4 An old man (doing a fireball trick) wearing a garment of pure gold, says: »The name of it is the Staff of: OLD
weiter siehe *9

*5 A voice says: »And the old shall lead the way.«

*6 Etched on the wall are these words: A party of sick people might escape where the healthy fall.

*7 Etched in the wall is this rhyme:
The won flame in ancient grip
Might cause the cloudy one to slip ...

*8 On the wall is written:
The satff of OLD once lost, once sold
Name it to he of purest gold.

*9 OLD: »Correct. I will say this, then: Go to the Sage, in the wilderness, and ask him of FANSGAR. He will charge you a price, but the information will be valuable.« He suddenly disappears.

*10 SNARE #1
a) A cloudy face appears, and says: Your time draws to a close, mortals. Show the answer to me, or perish.
b) Wenn Aufgabe erfüllt: A cloudy face appears, and says: Very imressive. Your way lies clear, for the time being. But my time will come.

*11 My godness, you look thirsty!

*12 Think quickly, mortals. Contrariness is often the key. (Licht mit Bard-Song Nummer 7)

*13 There is an old warrior here. You can
— ask him to join
— fight him
— exit in peace

*14 There is a fountain here, of foul water. Who will drink?
(0 bis 6) or exit fountain.

*15 There is a Toxic Giant here. You can
— ask him to join
— fight him
— exit in peace

Bei *10 (an 5) geht man zu *14 und vergiftet alle (6!). Dann



kämpft man bei *15 mit dem Toxic Giant. Nach dem Sieg erhält einer der Party (nachsehen, welcher) eine Torch. Damit geht man zu *13, lädt den Old Warrior zum Mitgehen ein, überträgt ihm die Torch und setzt ihn an erste Stelle (0). Zurück bei *10 ist an der gekennzeichneten Stelle eine Tür erschienen. Im Raum dahinter erhält man Segment 1. Dieses entfaltet bei Gebrauch die Zauberkraft des Spruches WZWA (Wizard Wall).

Fansgar's Fortress — The Castle

*1 Your light illuminates the dingy walls of Fansgar's Fortress. You hear voices in the distance.

*2 A sign reads:
Guard's Quarters — woman please wait in the hall.

*3 Ask the wise of DARGOTH.

*4 A magic mouth on the wall speaks: The white shall lie, and in this knowledge reflects your only answer.

*5 A voice says: Fansgar guards the Death Snare with his very life.

*6 A plaque reads: Fansgar's Quarters.

*7 Scrawled on the wall is this message:
Far right and left is hazardous, when time runs short, yet in the far corners is knowledge ...

*8 You've entered the quarters of Fansgar's bodyguard. His grotesque form launches itself at you without fear.
Time to die. — 1 Bodyguard

*9 You've entered the living chambers of Fansgar himself. He and a friend are rather surprised to see you.
»Kill them!« Fansgar screems, as you tremble in fear. You're in serious trouble.

*10 SNARE #2

A voice says: Welcome mortals! Choose one of three door, but only one leads to the segment. The other 2 bring instant death... He then vanishes.

*11 An old man in a white cloak says:
»The door on the right leads to safety.« He then vanishes.

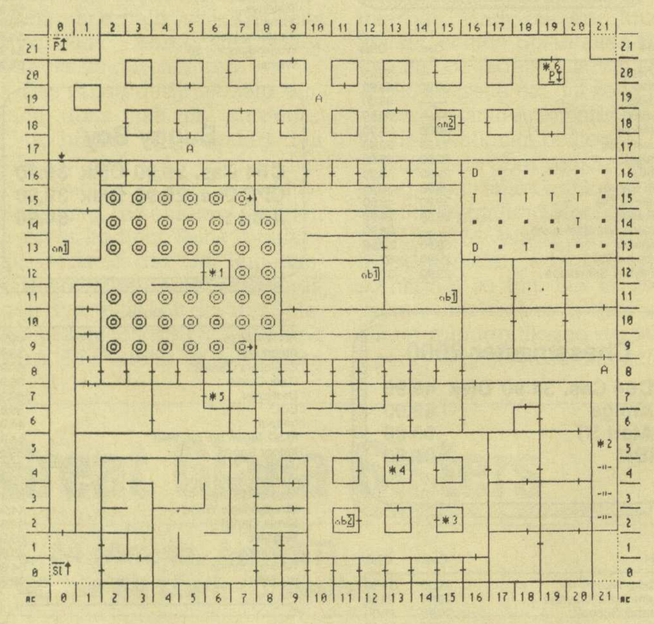
*13 + *14 As you enter the room in a fierce cavalcade assaults your mortal forms, destroying you instantly.
Some wandering adventures find your ashes, though, and return them to the Guild.

*15 You have succeeded again, mortals.

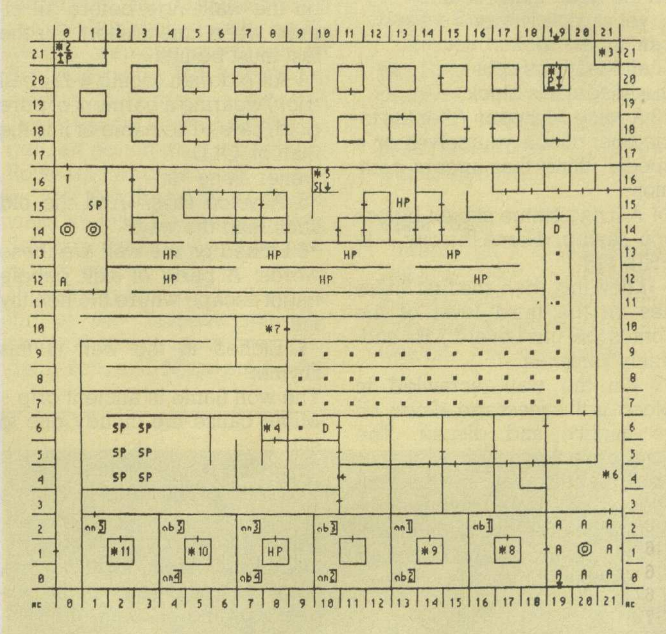
egment 2 bewirkt, wenn »equipped«, eine erhebliche Reduzierung des AC-Wertes.

Noch ein Tip:

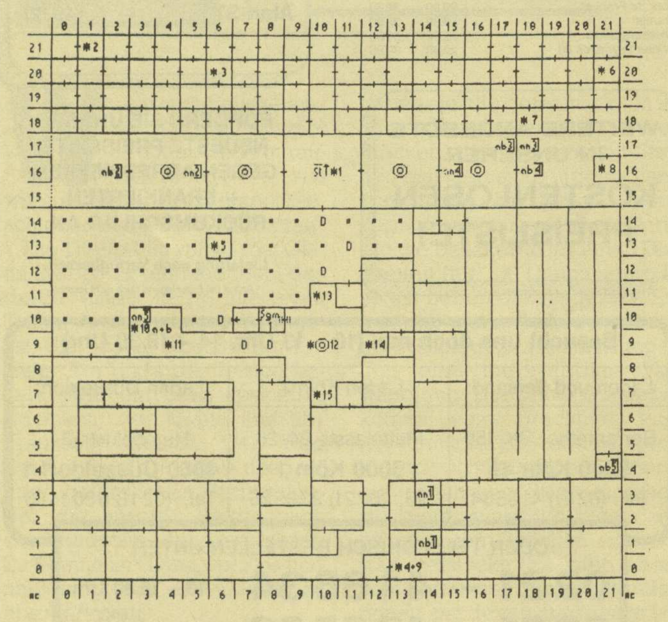
In Power Play gibt's bei den Power-Tips gerade die (mehrteilige) Lösung von »The Bard's Tale«. Und zwar Original-Tips und Karten von Electronic Arts aus Amerika. Wer also »Destiny Knight« nicht anfangen will, bevor er Bard's Tale gelöst hat, sollte da mal reinschauen.



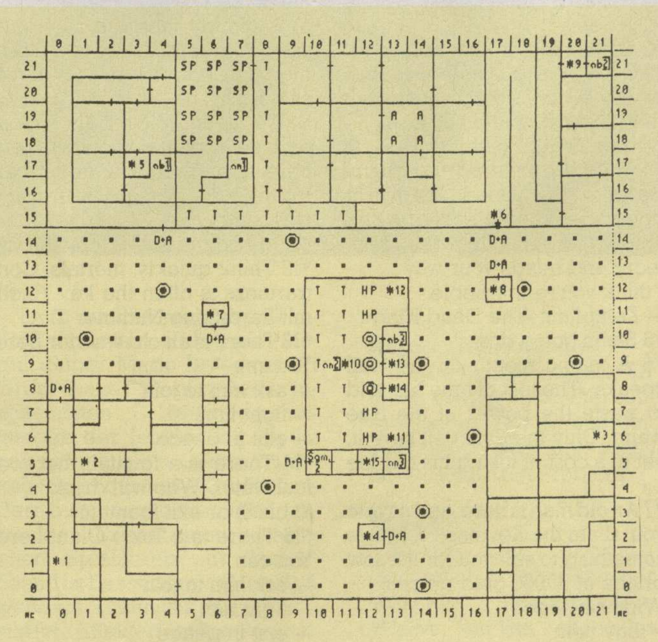
The Tombs, Level 0



The Tombs, Level 1



The Tombs, Level 2



Fangar's Fortress, The Castle

The Sentinel

»The Sentinel« scheint auch bei den ST-Spielern sehr beliebt zu sein. Unter den vielen Zuschriften war die Aufstellung von Stefan Rux aus Karlsruhe besonders informativ.

Stefan hat Levels, die er schwer fand, mit einem Stern gekennzeichnet. Ein Level bekam sogar zwei Sterne — es war besonders schwer. Ein »H« bedeutet, daß man dieses Level mit Hyperspace beginnen muß. Die Codes für die Level ab 5000 bis zum Ende findet Ihr in der nächsten Happy-Computer.

Bitte schickt keine Codes für Sentinel mehr. Hallo Freaks erstickt beinahe an Euren liebevollen Listen.



»The Sentinel«, hier die Version für den Atari ST

Level	Code	Sentries	Level	Code	Sentries	Level	Code	Sentries
1025	8097 8757	3	2245	1540 5769	4	3696	8741 7957	5
1058	0048 0848	1	2282	6554 7925	6	3743	5962 1983	3
1088	6465 9536	-	2325	9998 8025	4	3768	6691 2927	5
1109	1128 5522	2	2365	4662 7611	4	3799	0573 4946	5
1133	6284 4512	2	2410	4719 9454	4	3845	3776 8841	4
1163	0595 8715	-	2447*	6574 3341	5	3880	5717 7142	4
1180	4899 5592	1	2495*	7948 9562	4	3911	6623 7034	4
1208	8994 0477	2	2531	4662 4678	3	3955	9493 2147	1
1228	8982 3322	3	2562	5739 2886	4	3986	2793 7759	4
1260	9689 9318	2	2592	8664 5666	3	4024	1391 9624	5
1298	9297 7855	2	2617	9769 4492	4	4058	4575 3169	6
1331	3807 2587	3	2651	6849 1849	3	4099	7137 6450	1
1373	7616 4856	2	2682	3592 5476	5	4120	6383 0281	1
1405	4614 7597	4	2729	5181 2345	3	4142	7757 9770	6
1442	0850 5721	7	2760*H	9186 9992	5	4179	0507 4094	5
1493	4564 8929	-	2797	4226 6491	2	4224	1897 3084	5
1512	4012 8878	2	2833	8461 9951	4	4265	9345 8629	6
1541	8944 1753	3	2867H	8222 8850	3	4299	5840 9559	3
1579	8443 6870	4	2899H	4764 7747	4	4329	6351 8654	2
1612	7744 0826	3	2931	5771 1228	2	4360	8948 5885	4
1649	8344 1831	3	2955	9476 5528	3	4391	2815 3294	4
1692	9060 5759	4	2984	6312 0069	4	4423	3884 6307	5
1728	8894 4648	2	3030	5668 9437	6	4462	3509 9204	6
1756	3356 0788	6	3079	4341 5999	5	4505	8947 6665	6
1803	3836 4271	2	3119	9798 4465	6	4556	8146 3982	5
1830	5715 5938	2	3157*	5762 6897	6	4598	6709 3435	2
1858	6554 4438	2	3195	0949 2035	5	4625	8975 4514	6
1899	5612 9998	7	3241	6400 1063	5	4672	4020 9566	7
1948	9953 4659	5	3278	4687 3372	3	4719	4888 4452	6
1980	2534 9563	2	3311	5641 4986	4	4747H	9807 6398	5
2008	7077 8394	3	3359	6180 1719	7	4776*	2590 8875	6
2051	9243 7755	3	3405	8137 1894	3	4811	8256 7486	3
2087	8403 8992	4	3443	7669 5598	6	4843	0376 6564	6
2121	5638 3985	-	3493	6885 7081	7	4883	3255 1284	6
2145	6568 9288	3	3543	5935 4693	3	4922	1634 4175	2
2181	1857 6646	4	3581	7914 6764	3	4964	6618 3687	5
2206	8772 4385	3	3612	9975 4179	4	5000	5567 6963	7
2232	4903 6086	-	3652	4598 9879	4			

Enchanter

Von Guido Seifert aus Berlin kommt eine schöne kurze Lösung des Infocom-Adventures »Enchanter«.

Bei Enchanter ist es angebracht, als erstes für das leibliche Wohl zu sorgen. Das heißt man holt das Brot aus dem Ofen in der Baracke und füllt den Krug mit Wasser vom Bach. Danach begibt man sich in das verlassene Dorf, wo man eine weise Frau findet, die einem weiterhelfen kann.

Als angehender Meisterzauberer weiß man natürlich, daß Träume nicht immer nur Schäume sind. In der Burg enthalten mindestens drei Träume eine Nachricht (einen träumt man nur im Bett). Versteht man die Bedeutung der Träume, wird man mit zwei Zauberrollen belohnt. Einer der Sprüche schützt einen im Tempel, wo es einen magischen Dolch zu gewinnen gilt. Mit dem Dolch öffnet man die zugeschnürte Kiste. Der Zauber in der Kiste schützt vor den haarigen Figuren.

So ausgerüstet kann man sich daran machen, Krill zu killen. Dazu braucht man zwei Machtsprüche. Einen davon findet man im SO-Turm, den anderen im Labyrinth unter den Kellergewölben. Die Schildkröte hilft, den Spruch im Turm zu bekommen, wenn man ihr etwas Beine macht. Um an den zweiten Spruch zu gelangen, beschwört man den Abenteurer im Spiegel. Man gewinnt seine Freundschaft (für einen Magier nicht schwer) und führt ihn zur bewachten Tür. Wenn man ihn lieb bittet, wird er sie öffnen. Der Abenteurer wird jetzt nicht mehr gebraucht und wer mag, kann ihn in einen Molch verwandeln.

Im Turm sind nur der Bleistift und die Karte wichtig. Wer die Terrorlegende gelesen und das Labyrinth kartographiert hat, sollte sich jetzt denken können, was verlangt ist. Hat man beide Machtsprüche gefunden, geht man noch einmal in die Bibliothek und holt sich den letzten Zauberspruch (doch — da ist tatsächlich noch einer versteckt).

Mit Hilfe des »Kulcad«-Spruches läßt man die Wendeltreppe verschwinden und fliegt nach Osten. Falls man vorher nicht einige Sprüche auswendig gelernt hat, steht man jetzt ziemlich dumm vor dem Krill.

Den Drachen besiegt man mit dem Spruch aus der Bibliothek und das zweite Monster verwandelt man in einen Molch. Zuletzt »gunchot« man Krill in die Ewigkeit und sich selbst ans Ziel.

Guido beschrieb die Atari-Version von Enchanter. Wer einen Gag ausprobieren mag, sollte mal folgenden Befehl erteilen: Burn bread with candle.

Fortsetzung von Seite 100

Feuer und Eis

lem auf den Hals, den man ebenfalls mit dem Schwert zur Strecke bringen kann. Danach versucht es wieder der Zauberer, aber man sollte nicht aufgeben. Nach der nächsten Attacke löst er sich in eine Wolke auf und verschwindet.

— In dem Raum, in dem man sich befindet, gibt es einiges zu untersuchen. Als erstes wäre da ein Lederbeutel, den man nehmen, aber auf keinen Fall öffnen darf. Die Kristallkugel gewährt einen Blick in die Zukunft. Man stirbt, wenn man zu oft hineinsieht. Der Rubin gehört, wie unschwer zu erraten, der Schlange im Tempel. Wenn man ihn dorthin bringt, geht zwar der Score hoch, aber am Ausgang des Adventures ändert sich nichts. Der Totenschädel hat keine tiefere Bedeutung. Wenn man sich den Umhang anzieht, kann man an einer bestimmten Stelle im Nordwesten einen Wasserfall sehen. Der Zauberstab hat jetzt noch keine Bedeutung, mitnehmen sollte man ihn trotzdem. Nie sollte man ihn mit dem Amulett zusammenbringen, da sonst ein Streit zwischen Gut und Böse entbrennt, dem man leider zum Opfer fällt.

In der nächsten Happy-Computer geht's weiter.



Pirates

Das Spiel »Pirates« (Commodore 64) hat Christoph Eckert aus Obertshausen und seinen Freund Markus von Anfang an begeistert. Hier ihre Tips:

— Bei den speziellen Ausbildungen sollte man entweder fechten (fencing) oder Waffenkunde (gunnery) wählen.

— Als Heimatland sollte man entweder Holland oder Frankreich nehmen. Außerdem zahlt es sich aus, mehrere Kaperbriefe auf Vorrat zu kaufen.

— Die größte Besatzung bekommt man bei der letzten Expedition des französischen Barons, bei den »famous expeditions«, und zwar 1500 Mann.

— Es ist wichtig, immer große Mengen von Lebensmitteln mitzuführen, um die Mannschaft bei Laune zu halten. Ohne Lebensmittel meutert die Mannschaft oder setzt sich im nächsten Hafen mit ihrem Anteil ab.

— Günstige Schiffstypen sind die »Fregatte«, ein schnelles Kriegsschiff mit großem Laderaum und viel Platz für die Besatzung, sowie die »fast Galleon«, die allerdings noch etwas langsamer ist.

— Piraten und Piratenjäger verraten nicht nur gewinnbringende Informationen (wenn man sie in Seeschlachten besiegt), sie bringen auch einen Batzen Lösegeld, wenn man sie mit dem Befehl »hold for ransom« einsperrt.

— Den mehr oder weniger hübschen Gouverneurs-Töchtern kann man erst ab »Colonell« oder mit der speziellen Ausbildung »wit and charme« imponieren.

Versucht Euer Glück.

Bitte, bitte,

bitte schickt zu folgenden Spielen keine Tips und Lösungen mehr:
The Bard's Tale
The Destiny Knight
Maniac Mansion
The Guild of Thieves
The Sentinel

Wir ersticken in Bergen von Zuschriften zu diesen Themen. Wie wär's denn mal mit Tips zu »Emerald Mine«, der »Boulder Dash«-Variante für den Amiga?

Jahresinhalt »Hallo Freaks« 1987

Aller guten Dinge sind drei. Neben dem Haupt-Jahresinhalt und dem Spiele-Test-Inhalt, gibt es dieses Jahr auch ein Verzeichnis aller (größeren) »Hallo Freaks«-Beiträge, die letztes Jahr erschienen sind.

Steht in der Übersicht hinter dem Titel ein »K« in Klammern, dann gibt es zu diesem Spiel auch eine Karte. Die POKEs & Schummel-Listings beziehen sich jeweils auf die C 64-Version eines Spiels. Wenn nicht, steht der Computertyp in Klammern.

Um einer Verwechslung gleich vorzubeugen: Dies ist keine der beliebten Nachbestellaktionen, sondern tatsächlich ein Jahresinhalts-Verzeichnis.

POKES & SCHUMMEL-LISTINGS